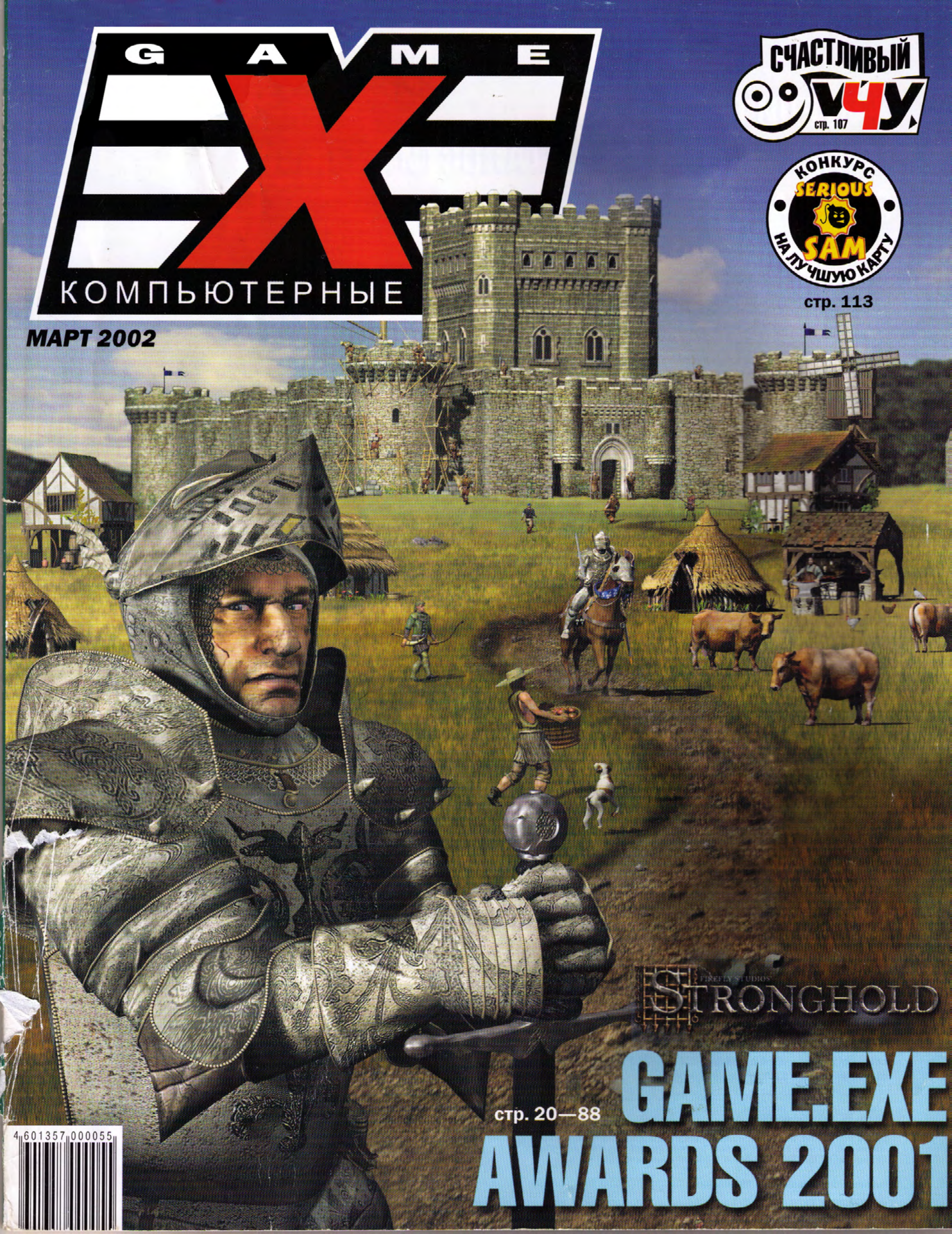


GAME
X
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
МАРТ 2002
СЧАСТЛИВЫЙ
VЧУ.
стр. 107
КОНКУРС
SERIOUS
SAM
НА ЛУЧШУЮ КАРТУ
стр. 113
STRONGHOLD
стр. 20—88
GAME.EXE
AWARDS 2001
4 601357 000055

ПОИСКИ УТЕРЯННОГО САУНДТРЕКА

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Есть у меня такое хобби — выискивать для игр альтернативный музыкальный фон. Странный я в этом смысле человек — еще ни одна игра не понравилась мне своей дорожкой. Почему-то каждый раз, когда я слышу музыку в игре, у меня возникает желание тут же ее отключить, поскольку не вяжется она ни с сюжетом, ни с геймплеем на переднем плане. Не было еще ни одной игры, где бы гармонично сливались сюжет, графика, геймплей и звуковое оформление. Это, впрочем, мое чисто субъективное мнение, но все же...

Первой игрой, которая действительно надолго затянула меня, был Quake 2. Но вот ее саундтрек я воспринял всерьез только после прослушивания отдельно от игры. Треки Трента Резнора были хороши, но только тогда, когда в кадре не маячил рейлган. Поэтому, чтобы ощущения от процесса были полными, я стал подыскивать такую музыку, которая бы послужила хорошим фоном для отстрела строггов. Как ни странно, но для этого подошел альбом "Это все" группы DDT, хотя музыка питерских музыкантов не так тяжела, как оригинальный саундтрек. Браво, Ю.Шевчук!

Позднее в мою жизнь вошли "Вангеры" (K-D LAB отдельное спасибо), их саундтрек занял почетное место среди других аудиокассет на полке. Но, увы, процесс игры опять же не гармонизировал с музыкой. Поиски альтернативы привели к компакт-диску Saint Preux. Фортепиано плюс немного электронной музыки — и погружение стало необратимым: интерактивная нирвана! Жаль, что до сих пор не могу эту игру пройти, а то был бы полный оргазм.

Затем был StarCraft. К сожалению, я так и не смог услышать оригинальной музыки. А что я мог поделать? В родном Северодвинске нет ни одного зарубежного лицензионного диска — сплошная пиратчина. Поэтому пришлось озвучивать "Звездное ремесло" самому: как хорошо, что в 1756 году родился такой композитор, как В.А.Моцарт. На переднем плане толпа зергов, прорывающих оборону протоссов, а на заднем Вольфганг Амадеевич! И то, и то другое, легко догадаться, непревзойденная классика.

Потом Human Head Studios преподнесли миру Rune. Музыка в игре по сравнению с неистовым геймплеем была просто никакой, — но тут на помощь пришли бравые немецкие парни из Rammstein: тяжелая грубая музыка в сочетании с немецким языком пришлась игре в пору. 'Sonne', 'Links 234', 'Ich Will' и другие треки идеально соответствовали духу игры, тому (почти) бездумному "рубилову", которым отличалась "Руна". На экране Рагнар врубается в толпу гоблинов, а на заднем плане немцы орут 'Links 234'...

Но самым большим шоком для меня стала игра Diablo 2. Черт, ну почему пираты первым делом купируют видеоролики и музыку — ведь именно эти две вещи получаются у Blizzard лучше всего! В единственном клубе, где я смог найти более или менее нормальную версию игры, музыка была ускорена раза в два — разве можно слушать это издевательство? Но каково было мое удивление, когда я случайно (ну, не совсем случайно) сел за игру с аудиокассетой "Король и Шут" в плейере! Никогда бы не подумал, что могут быть такие совпадения. Сказочно-мистический стиль "КиШ" полностью совпал с духом Diablo. И там, и здесь сплошные трупы; и там, и здесь демоны, гоблины и прочая нежить, предательство и волшебство. Но когда я, попав в Тристрам, увидел то ли сошедшего с ума, то ли "озомбевшего" кузнеца Гризвольда, и картина эта сопровождалась песней "Паника в селе", то сполз под стол от смеха: "Паника в селе — дед взбесился./ Вилами колет всех, кого видит./ Шум, гам, лают собаки, бегают люди,/ Бабы визжат..." Непередаваемые ощущения!..

Были в свое время и Unreal под Kitaro, и Half-Life вместе с Жаном-Мишелем Жарром, и Unreal Tournament под музыку Safri Duo (особенно мне нравится трек 'Samb-Adagio'), и многое другое.

Послесловие. Недавно закончил прохождение Aliens Versus Predator 2. Музыка — бесцветная! Ищу замену, пока ничего стоящего, но я не отчаиваюсь...

С уважением,
Алексей Дубинин
(dubinin@severodvinsk.ru).

Антон "Frown" Уткин (frown@game-exe.ru): Алексей, вы не одиноки в своих "поисках утерянного саундтрека", — увы и ах, подход к музыке у большинства разработчиков оставляет желать самого наилучшего (в отличие от Голливуда, где такие люди, как Алан Сильвестри, Джон Уильямс или Джерри Голдсмит, зачастую задают первый и основной тон всей атмосфере фильма), и резонное желание "сменить пластинку" возникает у любого человека, могущего отличить кошерную музыку от некошерной.

Музыку ко второму Quake писали вовсе не Nine Inch Nails (NIN), а Sonic Mayhem, заглавную тему сделал Rob Zombie. Что касается NIN, то их перкуссионист и ремиксер (Smashing Pumpkins, Marilyn Manson) Крис Вренна (в сентябре, к слову, покинувший NIN ради сольной карьеры под псевдонимом Tweaker) озвучивал и осмысливал музыку к American's McGee's Alice.

Собственно же под Quake советую поставить не конъюнктурного Шевчука ("русский рок не умер, он просто так пахнет"), а интеллектуальных Tequilajazzz — например, их второй альбом "Вирус" ("Фили", 1996; mp3-версия пластинки лежит в свободном доступе на сайте группы).

"Вангеров" как "левую резьбу" награждать банальнейшим Saint Preux (newage — давить!) вроде как небонтонно, к ним в качестве приправы подойдут целлулоидно-абразивные мистеры Booth и Brown (Autechre) — например, их extended play 'Cichlisuite' (Warp, 1997) или альбом 'Chiastic Slide' (Warp, 1997) — косоугольно-многослойная музыка для косоугольно-многослойной игры.

Rammstein — это здорово, но еще веселее сеча в Rune под бодрые звуки второго диска Cypress Hill 'Skull & Bones' (Bones disc, Ruffhouse/Columbia 2000): рэповые начиты и миксы DJ Muggs смачно разукрашены цельнометаллическими ребятами из Fear Factory (вспоминаем саундтрек к игре Messiah от Shiny), Rage Against the Machine и Downset и звучат без компромиссов, оставляя пионеров вроде Limp Bizkit далеко позади.

"Паника в селе"? Ну как можно пускать мещан в "Диабло-2"?! Голубая канадская кровь Godspeed You Black Emperor! (и/или музыка сайд-проекта одного из участников GYBE! — Fly Pan Am) — это интеллигентно, очаровательно, медитативно, завораживающе; медиевальная атмосфера из полунамеков и элитного звука, без банальных текстов "группы про Толкиена".

Unreal (а чем интерактивный (!) оригинал от Straylight не люб, кстати?) — только под Tetsu Inoue 'Ambiant Otaku' (FAX, 1994, тираж всего 1000 копий, но позже были reissue на других лейблах); а как насчет Unreal Tournament же под серию коллаборационных проектов все того же Иноуи и Пита Намлука (Peter Namlook and Tetsu Inoue: 2350 Broadway, первые два альбома этой серии выходили на FAX)?

В этом году одними из лучших саундтреков (по версии .EXE) стали дорожки к Independence War 2 (Particle Systems) и S.W.I.N.E. (Stormregion). Эту музыку (Крис Манн и Masfel соответственно) не хочется выключать принципиально, но если все же понадобится разнообразить процесс — то для IW2 есть целая серия Global Communications (эти сборники эмбиента выходили в основном на Dedicated и Evolution; рекомендовано к прослушиванию собственно автором дорожки к IW2), а Masfel можно (ненадолго!) поменять на построкеров Mogwai — к примеру, поставить их лиричный 'Come On Die Young' (Matador, 1999).

Игра года — Max Payne — хороша и со своей музыкой, но коли надоест — можно взять шероховатых Gescom (сайд-про-

ект Autechre и Ко.), скажем, 'Key Nell' (SKAM, 1996), 'This' (SKAM, 1998), или живых классиков Einsturzende Neubauten (UNI/Interscope, 1996; есть и альбом ремиксов). Gescom и EN — металлическое послевкусие к блюду от Remedy, мягкая паранойя — во внутриигровое пространство; заставка к Max Payne под первую дорожку с Ende Neu — много эмоциональней оригинала, бесподобно.

Резюме: больше музыки, разумной и вечной!

РАЗГОВОР ПО ПУНКТАМ

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ!

Хотелось бы высказать несколько мыслей по поводу рецензии на Silent Hunter II (#1'02, стр.68). Ну, по пунктам. Начнем с эпиграфа о фотографиях на переборках. Оно понятно, что американцы себя покрасивее выставить хотят, но вот фотография полуобнаженной девицы на немецкой лодке — тоже не большая неожиданность. В мемуарах немецких подводников такой момент упоминается.

Насчет управления пуском торпед. Вообще-то на немецких лодках устанавливался ПУС (прибор управления стрельбой), данные с которого передавались на торпедный вычислитель. После которого уже и устанавливались гироскопические углы на торпедах. Так что про "цейсовский бинокль на репитере гироскопического компаса" немного непонятно.

Перископ. Вы знаете, на немецких лодках даже одной серии устанавливались различные модели перископов, несколько отличавшиеся функциональностью, так что всё моделировать... А боевой и астрономический перископы по размерам не сильно отличались. Если есть интерес — могу прислать схему.

Вы упоминаете торпеды, которые после несрабатывания взрывателя начинают ходить кругами. Вы просто путаете совершенно разные типы торпед. Окончательно проблемы с магнитными и ударными взрывателями на торпедах G7a (T1) и G7e (T2) были решены к декабрю 42 года. Об этом хорошо написано у Деница в "Немецких подводных лодках во Второй мировой войне". А торпеды T4 и T5, которые имели акустическое наведение и действительно описывали циркуляцию при промахе, поступили на вооружение только в марте и августе 43-го соответственно. Кстати, при пуске таких торпед лодки, как правило, погружались на 60 метров для того, что самим не попасть под них же. Торпеды же T1 и T2 не циркулировали, а взрывались при выработке дальности хода. Пик торпедного кризиса пришелся на норвежскую операцию.

Про AI тоже не согласен. В первой же миссии после торпедирования одного из эсминцев пара других предприняла активный поиск лодки, а потом один из них начал спасательную операцию. Возможно, я так понял его действия, когда он подошел к горящему кораблю и долго оставался борт о борт с ним. При атаке на конвой транспорты довольно активно меняют курсы и скорости. Что под действия против лодки все-таки попадает.

Опознавание судов. Задача действительно не самая простая. Но вот в игре есть момент, когда топишь заранее известное нейтральное судно, то потом его тоннаж вычитается из тоннажа потопленного противника. Что, конечно, в корне неверно. Немцы на подобные вещи редко обращали внимание.

Кстати, перехват эсминцев в начале войны с Польшей действительно имел место, его производила U-19, серии IIB, но атаковать не стала.

И напоследок о результативности Эриха Топпа. Он потопил 36 судов водоизмещением 198617 тонн и повредил четыре корабля (32317 тонн). И результат его третий в общем списке после Кречмера и Люта.

С уважением,

Роман Удахин (rsu@dmysoftware.ru).

Ашот Ахвердян (ashot@game-exe.ru): Если не возражаете, я тоже буду отвечать по пунктам.

По поводу "фотографий на переборках". Не стоит все понимать столь буквально. В эпиграфе просто обыгрывались наши стереотипы относительно немцев и американцев. А в постере с полуобнаженной девицей не вижу ничего криминального — к тому же офицерам приятнее смотреть на нее, чем на семью капитана (у которого отдельной каюты не было, жил он с офицерами вместе).

О перископах. За предложение прислать схему — спасибо. То, что в Silent Hunter II не моделировались различные перископы, не является недостатком игры, во всяком случае я ни о чем таком не писал, да и на итоговую оценку это никак не повлияло.

О ходивших кругами торпедах. Знаете, я ведь не о том говорил. Был такой тип неполадки, когда торпеда шла кругом СРАЗУ после выстрела. Иногда подлодка не успевала среагировать на это, а вот взрыватель-то как раз срабатывал... И такие номера выкидывали те самые T1 и T2.

Про AI. Такое впечатление, что мы говорим о разных играх... А может, вам везло и в вашем случае срабатывали те триггеры, которые на меня никакого внимания не обращали? Насчет первой миссии ничего сказать не могу — выпустив три торпеды веером, я сразу покинул поле боя — меня не радовала перспектива остаться безоружным перед двумя (или, если не повезет, тремя) эсминцами противника, ведь к моменту перезарядки торпедных аппаратов эсминцы уже уйдут из зоны досягаемости.

Зато я хорошо помню эпизоды из последующих миссий. Так, когда я торпедировал авианосец, один из эсминцев решил-таки меня поискать. Второй, правда, отвлекаться не стал. А вот в другом случае, когда я торпедировал (и утопил) три грузовых судна из четырех, эсминец, сопровождавший их, даже не почесался. А я ведь вертелся вокруг (и внутри) этого конвоя очень долго. Или такой эпизод: увидев, что три "грузовика" идут без сопровождения военных, всплыл совсем рядом с ними и стал расстреливать их из пушки. Для того чтобы из пушки потопить корабль, надо ДОЛГО по нему стрелять. Но ни один из них даже не изменил скорость или курс! Знаете, этот эпизод подействовал на меня очень угнетающе...

Есть еще и любимый всеми тип взаимодействия с вражеским AI под названием "коррида". Не секрет, что заметивший подлодку эсминец несется к ней на всех парах. Итак, показываемся эсминцу, подходим вплотную к берегу, останавливаемся. Эсминец несется на нас. В последний момент делаем рывок и уходим в сторону. Вуаля, эсминец вылетает на сушу, бык побежден, овации тореадору.

Мрак.

Об опознавании судов. Признаюсь, меня сильно удивила последняя фраза ("Немцы на подобные вещи редко обращали внимание")... Пора бы уже перестать думать о немецких подводниках как о маньяках, топящих все, что держится на воде. Вам должно быть известно, что в начале войны немцы чаще всего соблюдали призовое право, согласно которому, прежде чем утопить вражеское грузовое судно, они обязаны были с целью предотвращения человеческих жертв дождаться, пока команда судна противника пересядет в шлюпки, убедиться, что у них имеется достаточный запас воды и пищи, равно как и необходимые навигационные приборы, и только после этого торпедировать судно. В том, что со временем призовое право фактически перестало действовать, равно виноваты обе стороны.

И, наконец, о результативности Эриха Топпа. Знаете, неплохо было бы привести источник, из которого взяты ваши данные. Я, в свою очередь, так и сделаю. Итак, уже цитировавшийся мною К.Блэйр, "Подводная война Гитлера", том четвертый, страница 640: 1) Отто Кречмер — 238327 тонн; 2) Вольфганг Лют — 229000; 3) Гюнтер Прин — 211393; 4) Виктор Шюце — 187279; 5) Эрих Топп — 185434.

Кстати, эти цифры тонна в тонну совпадают с теми, что приведены в самой игре Silent Hunter II.



СТР. 102

Боец Михаил "Былнеправ" Судаков разжалован во внештатники и выслан за родные пределы. Провинившийся доставлен диппочтой в Новую Зеландию, где и расквартирован в норе сочувствующих делу мохноногов. По сообщениям властей, дистопированный журналист чувствует себя удовлетворительно, обучает эльфийских дев премудростям танца канкан...

ГОЛОСА



ТЕМА НОМЕРА



СТР. 92

ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ

НОВОСТИ

СТР. 20

Это кажется излишним — предварять какими бы то ни было словесами ежегодные .EXE-награждения: мы делаем это в шестой раз подряд, и только читатели, спящие летаргическим сном, могли не заметить, что есть у нас такая традиция: каждый год, в мартовском номере, мы...

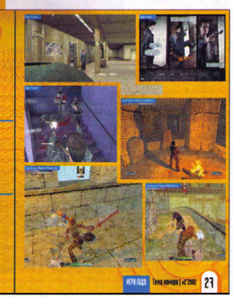
КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

ПРИКЛАДНАЯ АКРОБАТИКА Elasto Mania

Редакция Game.EXE объявляет очередной конкурс на САМОЕ АРТИСТИЧНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ любого из доступных в shareware-версии уровней этой игры.

СТР. 9





СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #3'02



Игры
Capitalism II
Disciples II: Dark Prophecy
Guilty Gear X
Return to Castle Wolfenstein
Motoracer 3
Patrician II: Quest for Power ("Негоциант")
Space Empires IV Gold
Crazy Loto ("Лохотронщик")

Shareware-игры
Fitznik v1.0
Ricochet v1.0.1
Spiral
Mini-Putt 2
Gladiator
Star Huntress
Tanks 3D
Flipull v1.1
xLines v2.0
Block Out (Resurrection) v1.58
Fallout Quest
Tetris Tactics
XO Tactics
Lines Tactics v3.1
Skrable v1.1
Kozel 1.2

Демки от ПэЖэ
Записи рекордных прохождений всех уровней Elasto Mania
Записи самых смешных прохождений уровней Elasto Mania
Shareware-версия игры Elasto Mania v1.11a

Утилиты
Quintessential v3.33
Atlantis 1.0 Nova
Trillian v0.71
Soview Image Viewer 2.80
Read Assistant 2.0
Ad Muncher v4.3d
Windows Commander v5.0
Snow for Windows v0.1.5.6
URL-Album
"IT - незаметный преподаватель" v1.3

Патчи
"Ил-2: Штурмовик" 1.03a
"Демиурги" 1.03
"Век парусников-2" 1.55
"Ралли Трофи"
Silent Hunter II (новая пользовательская кампания, 1-я часть)

Драйверы
Драйверы и утилиты для карт Matrox Millennium G200/G400 под Windows 9x

Музыка
Саундтрек к игре Shogun Total War: The Mongol Invasion
Избранные треки из игры Tropico
Избранные треки из игры S.W.I.N.E (часть 3)

Минимальные системные требования
Windows 9x/NT/2000/XP, Pentium 90, 32 Мбайт ОЗУ, SVGA (800x600, рек. 1024x768, 16 bit), 2x CD-ROM, звуковая карта

СТР. 96

РЕЦЕНЗИИ



АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА CREATIVE INSPIRE 5.1 DIGITAL 5700



Приз предоставлен Восточно-европейским представительством Creative Labs в Варшаве.

CREATIVE СТР. 107

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

"1С"	21, 23, 77, 89, 3 стр. обл.
"Бука"	95
"Графит"	90
"Руссобит-М"	13, 101
"Бюрократ"	3
Gigabyte	125
LG	2 стр. обл.
Samsung	4 стр. обл.
Zenon N.S.P.	109

КОНКУРС



Компьютер GENIUS 845
Intel P4 1,7 ГГц, 256 Мб, HDD 40 Гб, GeForce3 64 Мб, DVD-ROM, Sound Maker Live 5.1, монитор Genius 17", колонки Genius SW-5.1 Surround, модем Genius 56K

СТР.113

КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

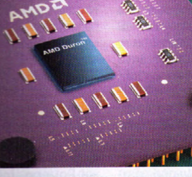
Наставление последнее, или Компании "Бюрократ", "1С" и журнал Game.EXE подводят итоги конкурса на лучшую карту для игры Serious Sam: The First Encounter

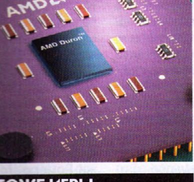
СТР.114

ПОЛИГОН



ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО





ТОЖЕ ИГРЫ

СПИСОК ИГР, УПОМИНАЕМЫХ В НОМЕРЕ

C&C Computer Publishing Limited

Номер 3 (80), март 2002 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Елена Кострикина (ekos@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 44750 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк



DANCE, DANCE, DANCE...

Кто придумал Джа(р) Джа(р) Бинкса?

Минувшим январем сделала себе подарок Activision (www4.activision.com), съев без майонеза оставшиеся 60% акций студии Gray Matter (еще сорока процентами Activision владеет со дня создания студии).

Сумма сделки (3,2 млн. североамериканских долларов, что сопоставимо с годовым оборотом пары киосков с шаурмой у метро) смехотворна, особенно если верить упорным слухам, согласно которым разработка Return to Castle Wolfenstein (RtCW) обошлась паблишеру в 9 млн. очень условных е. Буквально через неделю после акта собственной покупки Activision объявила о начале работ над портами RtCW для PS2 и Xbox — вложения, понимаете ли, в цивилизованных странах принято отрабатывать.

В последней "горячей десятке" игропродаж NPD Intellect (www.npd.com) содержится четыре позиции с префиксом "The Sims": собственно материнская игра и три аддона — Hot Date, Livin' Large и House Party. Избегая значительно более сильных выражений, я назвал бы эту картину пугающей, — при этом вам следует отдавать себе отчет в том, что в феврале к ним, несомненно, прибавится Sid Meier's SimGolf, а в марте — The Sims Vacation, четвертый официальный аддон к ужасному сериалу, намедни официально анонсированный Electronic Arts (www.ea.com). Vacation уже доступна к предварительному заказу в сети магазинов Electronic Boutique (www.ebworld.com) и будет повествовать, как явствует из названия, о семейных играх в пляжный волейбол и тому подобном, как это называет EA, "endless fun". Упомянем о том, что в списке features игры есть заманчивая строчка "Kids are people too!", передадим FedEx'ом казуалу Карлу килограмм отборного мыла и поклянемся ни слова больше не говорить о Vacation на этих страницах вплоть до ее релиза (да и тогда, в общем, скорее всего, промолчим).

Кстати сказать, поисковая система Electronic Boutique содержит еще как минимум один сюрприз, обещая в октябре-2002 начать отгрузку безымянного пока expansion pack'а к Empire Earth, безжалостно декапитированной вашим мной в двенадцатом номере пр. г.

ДЖОН ПРОТИВ ДЖОНА

А вот соль с перцем сегодняшнего выпуска нашей ресторанной хроники: публичная хула Джона Кармака (John Carmack) в адрес собственного без пяти минут молочного брата Джона же Ромеро (John Romero), который, напомню, пару лет назад публично грозился сделать нас всех his bitches.

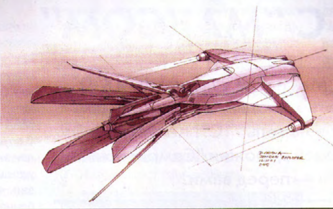
Итак, в январе Кармак разразился на форуме популярного сайта с говорящим многое многим названием Slashdot (www.slashdot.org) сообщением следующего содержания: "Ion Storm развалилась по причине несобранности, расфкокусированности топ-менеджмента. В компании были несомненно талантливые люди (многие из них сейчас работают у нас в id!), но игры не делаются без участия сильного руководителя, способного консолидировать усилия и сосредоточить их в нужном направлении. Главной ошибкой Ромеро была его известная позиция, что, дескать, "для создания приличной игры достаточно просто отличной команды или даже просто хорошего дизайна". Уверяю вас, все это составляет ровно 1% от успеха". И далее: "Ставить на первое место креативность — лучшая уловка лентяев. Логика у таких людей следующая: лучшие идеи всегда являются результатом вдохновения, а вдохновение нельзя подстегнуть или вызвать искусственно, поэтому отстаньте от нас со своими сроками выхода и прочей мирской суетой. Ничего подобного. Вдохновение — прямое следствие собранности и целеустремленности". Кармак — один из тех людей, чьим высказываниям подобного характера вам придется поверить.

Своеобразный ответ Ромеро своему язвительному тезке был полон свирепого концептуализма: в конце января на онлайновом аукционе eBay (www.ebay.com) появился любопытнейший лот — желтая Ferrari Testarossa, последние десять лет бывшая в собственности нашего неистового латиноамериканца. В момент, когда я пишу эти строки, автомобиль готовится обогатить своего бывшего хозяина на $68.100 — сумму, которая может сравниться с выручкой Eidos Interactive от продаж Daikatana. К сожалению, производственный цикл нашего издания никак не позволит вам принять участие в торгах, но на итоговую сумму сделки можно полюбоваться, введя в поисковой строке eBay слова "The most incredible Testarossa ever!".

Здесь и далее — Earth & Beyond. Интересно, сколько миллионов подростков мечтают сделать головокружительную карьеру на рисовании под линейку безумных космических кораблей, самим фактом своего существования попирающих все законы физики?

Тоже ведь своего рода монумент.

Чтобы закончить со светской хроникой: на Blue's News (www.bluesnews.com) опубликован очередной .plan-файл от Клиффа Блежински (Cliff Blezhinsky). В файле — 15 слов: "Medal of Honor: Allied Assault. Best single player FPS since Half-Life. On any platform". Согласимся же с Клиффи, который разбирается в FPS лишь немногим хуже, чем в сканировании живых кошек (а в этом он бесспорный чемпион мира, см. www.catscan.com).



Чангу явно тяжело расставаться с сомнительным прошлым — хвостовое оперение посудины более чем слегка напоминает один из двигателей podracer'а из "Эпизода I".

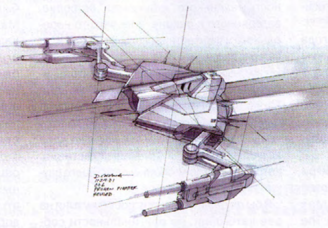
ЧЕЛОВЕК, ПРИДУМАВШИЙ ДЖ. ДЖ. Б.

Westwood (www.westwood.com) объявила о найме для работы над Earth & Beyond голливудского дизайн-умельца, ранее тайваньскоподданного Дага Чанга (Doug Chiang), человека-гору, занимающего по совместительству скромный пост креативного директора небезызвестной студии Industrial Light & Magic (www.ilm.com). Для Westwood Чанг обязуется изображать модели космических кораблей повышенной навороченности и консультировать разработчиков по вопросам. Имеет право — в резюме индустриально-светового волшебника есть и такие пункты, как "арт-директор по спецэффектам Terminator 2 и The Mask", "обладатель "Оскара" за спецэффекты Forrest Gump (помните перышко в самом начале?.. Его работа. — **А.О.**)" и "director of concept design" эпизодов I, II и III фильма "Звездные войны". То есть, с одной стороны — похожие на страдающих рахитом цирковых пони дроиды Торговой федерации, но с другой — роскошный Sith Infiltrator Дарта Мола. По поводу "Эпизода II" мы можем только строить догадки, но, как я отмечал в позапрошлых "Местах", судя по концепт-арту Jedi Starfighter, креативный гений Чанга сорвался совсем уж в неуправляемый штопор. Westwood наверняка понравится. Опробовать плоды чанговой фантазии в деле нам доведется уже к концу сего г., если повар не врет.

Тем временем LucasArts (www.lucasarts.com), отдав в чужие руки своего главного заводчика жестяных дроидов, концентрируется на другой игромарке: Business Wire сообщает, что компания подрядила студию The Collective, Inc. (www.collectivestudios.com) на производство очередной игры про Индиану Джонса для всех платформ, не исключая ПК. Ключевыми словами в скупом пресс-релизном описании безымянного пока проекта являются "fighting action" и "challenging puzzle elements". Все это не должно вас удивлять — The Collective (хочется назвать предприятие словом "Кооператив") к настоящему моменту замечен исключительно в выделке совершенно незаметной игры Star Trek: Deep Space Nine — The Fallen, в которой два вышеупомянутых элемента играбельности были перемешаны в самой что ни на есть рвотной пропорции. Чтобы окончательно сориентировать вас в направлении, по которому к нашим мониторам движется популярный археолог с повадками Хана Соло, скажем одно: параллельно The Collective возводит игроверсию подростковой мелодрамы Buffy the Vampire Slayer для Xbox.

ДЕТАЛИ

Подлинно ужасные вести сообщает The Orange Country Register (www.ocregister.com): родной отец торговой марки Fallout Брайан Фарго (Brian Fargo) покидает пост CEO (ближайшим по смыслу русским термином будет "исполнительный директор") Interplay, основанной им же в 1984 году. Решение, по словам Фарго, зрело не один месяц и возникло, в частности, из-за того, что его "взгляды на будущее компании во многом расходились с представлениями о том же нового собственника — европейского издателя Titus". Брайан не сообщает изданию ничего конкретного о том, чем собирается заниматься в ближайшее время: "Могу только процитировать Шварценеггера: I'll be back".



Со времени HW:Cataclysm мы привыкли относиться к истребителям, умеющим разводить "руками", с крайним подозрением.

Колумнист авторитетного издания CNN Money (money.cnn.com) задает некоторые вопросы Американу Макги (American McGee), который, как мы сообщали в позапрошлом номере, в настоящее время "играизирует" свой очередной Dostoevsky-трип под названием American McGee's Wizard of Oz. Из интервью следует, что игра будет не сиквелом, как прошлогодние алискины рассказы, а, наоборот, приквелом: Макги обещает объяснить нам, откуда НА САМОМ ДЕЛЕ взялись Железный Дровосек и Страшила Мудрый (точнее, конечно, их буржуазные прототипы), чей злой гений возвел ужасный Изумрудный город и что творилось в стране Оз задолго до прибытия известного рейса из Канзаса с собакой и девочкой на борту.

(Автор этих строк, надо заметить, с детства чувствовал за сахарной историей про мудрого Гудвина какую-то ужасную тайну, но склонен был относить подобные ощущения на счет неадекватности гражданина Волкова, для затравки зачем-то переименовавшего Дороти в Элли.)

Макги уже хищнически продал Dimension Films права на экранизацию будущей игры, но до сих пор отказывается назвать имя счастливого издателя проекта, — обещано, однако, что Wizard of Oz увидит свет уже к Рождеству.

2003 года.

P.S. Human Head Studios, авторы Rune, публично объявляют о найме дизайнера уровней с богатым опытом работы с Quake III Engine — резюме ожидаются по примечательному адресу www.humanhead.com/headhunt.htm. Редакция Game.EXE полагает, что не нужно обладать сверхъестественными умственными способностями, чтобы КОЕ О ЧЕМ догадаться.

ОДИН ЧАС С "МАКСОМ"

Какие аналогии вызывает Max Payne у сценариста K-D LAB? Во что советует играть молодым разработчикам главный игрушечный руководитель "1С"? Какую музыку предпочитает автор звуковой дорожки "СамоГонок"? Ответы на все эти вопросы — перед вами.

В этот раз мы не стали привязывать свой мини-опрос представителей российской игровой "диаспоры" ни к каким "продажным" топам. Повод — и какой! — нашелся сам собой. Вы правы: это итоги игрового сезона-2001, которые подводят в эти дни все кому не лень.

Неленивых и впрямь оказалось бесконечно много. Пришлось заниматься веб-сепарацией (хорошо хоть не сегрегацией), в результате чего на эту полосу попали редакционные и читательские топы тех сайтов, на которых, как легко догадаться, мы чаще всего бываем и к мнению которых прислушиваемся (хоть сколько-нибудь).

Но на этом ответственное дело усекновения не закончилось: ведь вы же не думали, что мы дадим нашим экспертам возможность комментировать, к примеру, все 24 (!) номинации сайта GameSpot? Словом, поскольку состав экспертов в этот раз, помимо людей с широким кругом полномочий и знаний, включает сугубых специалистов (к примеру, музыканта'n'звукорежиссера), то и номинации мы ограничили "Игрой года", "Музыкой/звуком года".

А теперь к делу.

Первое. Сказать пару слов об играх мы попросили Михаила "ChSnark" Пискунова, сценариста и гейм-дизайнера K-D LAB, Юрия Мирошникова, главу всея "1С"-игр, и Виктора "Ruber" Краснокутского, главного звуковика Кадаврской президентской республики, которого мы больше всего допрашивали о музыке и звуке.

Второе. А вот и некоторые итоги года "по-западному", о которых мы талдычим вам уже с полчаса:

PC IGN (pc.ign.com): игра года — Tom Clancy's Ghost Recon; игра года (выбор читателей) — Max Payne; лучший звук — Clive Barker's Undying; лучший звук (выбор читателей) — Max Payne.

GameSpot (www.gamespot.com): игра года — Serious Sam: The First Encounter; игра года (выбор читателей) — Max Payne; лучшая музыка — Serious Sam: The First Encounter; лучший звук — Clive Barker's Undying.

EuroGamer (www.eurogamer.net): игра года — Operation Flashpoint: Cold War Crisis и StarTopia.

GameSpy (gamespy.com): игра года — Empire Earth; лучшая музыка — Baldur's Gate II: Throne of Bhaal; лучший звук — Aliens vs. Predator 2.

ВИКТОР "Ruber" КРАСНОКУТСКИЙ
(K–D LAB, автор музыки, звукорежиссер)



Tropico*
Сразу после запуска игры вас начинают сопровождать до боли знакомые латиноамериканские мотивы, первый же из которых мне очень напомнил одну из песен Lou Bego. Вообще, в играх я больше уважаю экспериментальную, неожиданную музыку. Такую, которая смело заявляет о себе с первых же минут обитания игрока в новой для него вселенной и становится еще одним приятным стимулом возвращаться в эту вселенную снова и снова. Однако, если необходимо, к примеру, передать жизнерадостность и беззаботность маленького "кубинского" островка, затерянного в океане, а не чего-то нереального и фантастического, то в дело идут самые традиционные инструменты и самые профессиональные композиторы-и-музыканты — вроде сообщества Latin Music Specialists. Именно так и поступили создатели Tropico, наделив свою игру красивым саундтреком, где нередко можно услышать даже вокальные вставки, которые довольно спорны для общего случая игровой музыки.

Я бы разделил оценку игровой музыки на две категории: по оригинальности собственно музыкальных композиций и по слитности музыки с общей концепцией игры. Музыка к Tropico, определенно, должна получить приз по второй категории.

MAX PAYNE
О звуке в играх можно говорить много, но при этом так ничего и не сказать. Это надо услышать и прочувствовать. Нельзя сказать, что звук в Max Payne меня чем-то особенно впечатлил, — скорее можно поражаться мастерству звукорежиссера, который добился такого эффекта, что игрок не замечает каких-то отдельных аудиособытий, кропотливо созданных звукоинженерами. Реально звучат выстрелы, в метро проезжает реальная электричка, реально замедляется время и стучит кровь в висках. Нас заставляют поверить, что все это настоящее. Вот основное звуковое достижение Max Payne. Очень кинематографично!

ЮРИЙ МИРОШНИКОВ
("1С", руководитель направления "1С:Мультимедиа")



Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Трудно писать об играх, созданных хорошими знакомыми. За этой игрой, точнее, за ее изменениями в ходе разработки, мы следили с 99 года. С чешскими девелоперами знакомство поддерживаем давно, отношения у нас теплые и дружеские. Вместе с ними переживали все перипетии, связанные с потерей издателя (в то время Flashpoint должен был издаваться компанией Interactive Magic). Кстати, именно Bohemia выпускала нашего "Князя" в Чехии... Когда игра вышла, сюрпризом для нас она не была — видели ее многократно на разных выставках и встречах. Поэтому основным чувством во время игры в релизную версию была зависть к тем, кто впервые запустил на своей машине этот шедевр. В игре масса уникальных решений и новых подходов к привычным вещам. До Operation Flashpoint, отыграв практически во все игры подобного жанра, никогда не чувствовал себя по-настоящему в роли солдата на войне.

* Увы, увы, саундтрек Tropico в "лучших музыках" не фигурировал, но мы все равно попросили Рубера замолвить о нем словечко, памятуя, что у нас эта музыка стала... Впрочем, чем она стала, вы узнаете сами. Но чуть ниже по течению журнала.

Serious Sam: The First Encounter

Самое яркое впечатление года. Такого веселого и колоритного экшена не было никогда. DOOM, с которым часто сравнивают "Сэма", был мрачен и ужасен, а хорватский паренек со своей огромной пушкой вызывает почти детский восторг. Толпы монстров не пугают, а радуют готовностью полечь горой у ног героя. Лубочность египетских пейзажей ласкает глаз. Главный вывод: не обязательно следовать моде, выпуская симуляторы лежания в кустах.

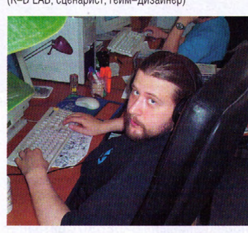
Tom Clancy's Ghost Recon

Первый по-настоящему понравившийся симулятор спецназа. Все намного серьезнее, чем в Delta Force, но не так утомительно в деталях, как, например, SWAT 3. С удовольствием ползал на животе от куста к кусту и высматривал супостатов в оптический прицел. Очень порадовали звуки выстрелов и озвучание речи. Традиционно раздражает российская форма, в которую одеты "плохие парни". Прошу не счесть саморекламой, но хочется, чтобы больше российских команд брали пример с "Ил-2" и разрабатывали игры, в которых иностранцы играли бы "за наших", а не наоборот.

Max Payne

Играл часто и помногу. Считаю отличным пособием на тему "Как нужно делать игры". Подсознание игнорировало обилие мелких недочетов, испытывая кайф от возможности сыграть главную роль в голливудском боевике. При обсуждении дизайн-документов с молодыми разработчиками постоянно советую хотя бы один час в день играть в "Макса". Ну а занимаясь дизайном собственных проектов, стараюсь вспоминать яркие сцены из игры и атмосферу игрового Нью-Йорка.

МИХАИЛ "ChSnark" ПИСКУНОВ
(K–D LAB, сценарист, гейм–дизайнер)

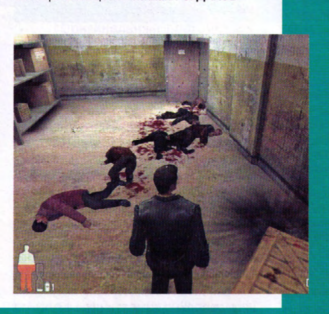


Max Payne

"Нью-Йорк — это ад в миниатюре". "Ад — это Нью-Йорк в миниатюре".

По-моему, эта игра — новое слово в индустрии. Есть такой аттракцион в диснейленде — когда посетителей сажают в тележку и провозят по пещере с декорациями и спецэффектами. Бедняги сидят, визжат и шарахаются. Прохождение "Макса Пейна" стало для меня этим аттракционом. Я только успевал шарахаться и пассивно нажимать на курок. Аплодирую дизайнерам, сумевшим настроить геймплей таким образом. Отдельно хочется отметить атмосферу игры. Мрачные фантазии старомодного Уэллса об элоях и морлоках оживают в темных подворотнях и клоаках Нью-Йорка. Кто кого на самом деле контролирует, куда идет современная цивилизация? От героина к валькирии?..

Алгебру лучших игр поверял гармонией экспертных оценок **Михаил СУДАКОВ**



КОНКУРС, СНОВА КОНКУРС!

ПРИКЛАДНАЯ АКРОБАТИКА

Elasto Mania

Милейшая игрушка по имени Elasto Mania — без сомнения, настоящий shareware-прорыв года, о чем мы с жаром рассказываем ниже в Game.EXE Awards '01 (см.!). Даже те из нас, кто поначалу был настроен не слишком благожелательно по отношению к этой игре, сейчас играют, позабыв обо всем на свете. В чем секрет притягательности этой незамысловатой с виду "аркадной головоломки"? Слово классику Олегу Михайловичу Хажинскому: "Это реально лучшее из существующих симуляторов триального мотоцикла, очень похоже на даунхильный байк".

И с этим нельзя не согласиться, товарищи! Но, помимо всего прочего, Elasto Mania позволяет вытворять на подотчетном мотоцикле совершенно невообразимые кульбиты, которые не могли присниться ОМХ и в самом н/ф сне. Некоторые из трюков достойны того, чтобы поглазеть на них еще разок-другой в компании закадычных друзей, а возможность сохранять свои Replay очень быстро приводит к тому, что в папке Rec основного каталога игры вырастает лес файлов с названиями типа vasya13.rec, popytka5.rec, polundra.rec...

Elasto Mania

Пожалуйста, не сдерживайте свою фантазию! Крутите сальто, разъезжайте на одном колесе, висите вверх тормашками, добывайте заветные "клубнички" такими способами, которые просто не могут прийти в голову психически здоровому человеку, проноситесь через особо опасные участки со скандинавским хладнокровием — словом, постарайтесь удивить нас так, как не удивлял еще никто. Художественность исполнения — приветствуется. Риск — поощряется. Скорость прохождения — не учитывается. Единственное правило: уровень должен быть пройден до конца. В остальном — никаких правил! Инструкции ясны? Тогда — на старт... внимание... поехали!

А СЕЙЧАС — ВНИМАНИЕ!

Мы искренне верим, что Elasto Mania не оставит равнодушным никого из вас (ищите ее на нашем диске). А потому редакция Game.EXE объявляет очередной конкурс на

САМОЕ АРТИСТИЧНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ любого из доступных в shareware-версии уровней этой игры.

Все, что нужно сделать, чтобы принять участие в конкурсе, это:

1) запустить игру; 2) успешно одолеть один из уровней (повторять до тех пор, пока результат не начнет приводить в неописуемый восторг вас самого); 3) сделать "Save Play", введя любое "название" файла; 4) выслать соответствующий файл по адресу: elasto_mania@game-exe.ru до 31 марта 2002 г.

"ЗЛАТОГОРЬЕ-2"

www.burut.ru/projects/GoldenPeaks2/projects_1.html

Дата выхода	Конец 2002 г.
Разработчик	
Burut Creative Team	www.burut.ru
Издатель	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Вторая попытка "Бурута" сделать РПГ. На этот раз, похоже, имеющая шансы на успех.

ОСОБЕННОСТИ

Нелинейный сюжет со 120 основными и 80 побочными квестами, 160 видов заклинаний, стихийная магия, живущий по своим законам и не зависящий от игрока мир, полная свобода действий, возможность размещения заклинания на оружии, конструирование предметов из подручных средств и многое другое. Системные требования самые скромные: оптимальными признаются Pentium II 400, 256 Мбайт ОЗУ и видеокарта с 2 Мбайт памяти.

ЗОЛОТОЙ РЕБЕНОК

Привычка делать РПГ

Михаил СУДАКОВ

Личное знакомство со "Златогорьем-2" я свел буквально в тот же день, когда приехал в Воронеж. Ребята из Burut, вволю нахвастались феерически красивым Kreed'ом (см. #1'02), предложили посмотреть на очень ранний, но относительно играбельный билд продолжения своей первой игры...

Реальность, надо сказать, несколько превзошла мои ожидания. Будучи уверенным в том, что увижу лишь немного улучшенную версию обласканного нашим славянофильским изданием "Злата", я совсем не чаял встретить игру довольно симпатичную и весьма отдаленно напоминающую свою предшественницу. Судя по всему, бурутовцы, донельзя расстроенные отзывами прессы и большинства игроков, просто из кожи вон лезут, чтобы сделать "Златогорье-2" симпатичнее, продолжительнее и куда глубже оригинала. Шутка ли — на ее разработку должно уйти минимум полтора года, а сама игра выйдет, скорее всего, на нескольких дисках.

Что запомнилось сильнее всего? Пожалуй, вполне приличная боевая система и очень неплохо выглядящие заклинания (какой-то то ли "Апокалипсис", то ли "Армагеддон" развернулся на половину экрана, чем заслужил уважительное "Ого!"). Да еще рассказ Сергея Буравцова, главпрограммиста и руководителя проекта, о магии, которая, оказывается, будет стихийной, и оружии — его можно конструировать из подручных материалов и "украшать" различными заклинаниями...

Несмотря на это, вопросов накопилось довольно много, и, заручившись поддержкой коллег Вершинина и Ахвердяна, главных редакционных игроков в "Златогорье", я не преминул задать их **Сергею БУРАВЦОВУ**, которому иногда приходили на помощь главный дизайнер проекта **Михаил БАБЕНКО** с дизайнером **Русланом САВИНОВЫМ** (последний, к слову, как раз сейчас корпит над заклинаниями).

Game.EXE: Как вы сами оцениваете первую игру? Не секрет, что большая часть игроков (равно как и критиков) отнеслась к ней не слишком благосклонно. Главный недостаток "Златогорья" — в чем он, по-вашему?

Сергей БУРАВЦОВ: Наша первая игра, как и любой первый блин, вышла несколько не такой, как мы рассчитывали. Можно сказать, совсем не такой. Из-за нехватки опыта пришлось переделывать игровой движок три раза, графическое оформление тоже пошло "в печать" далеко не сразу. Игра получилась слишком короткой (так, например, незнакомый с ней ранее человек, имеющий опыт игры в РПГ, проходил ее за два дня, чем был очень недоволен). На наш взгляд, все же главным недостатком "Златогорья" являлась краткость и линейность сюжета, а также некоторая несбалансированность игровой системы.

.EXE: И насколько же продолжительнее будет вторая часть? А главное, за счет чего?

С.Б.: Оценочное время игры составляет 70-120 часов, в зависимости от квалификации игрока и его везения. Это обеспечено в первую очередь гораздо большими размерами игрового пространства, более разветвленной структурой сюжета, позволяющей пройти игру разными способами, и куда большим количеством квестов: как сюжетных, так и не. Первых в игре около 80, вторых — примерно 120 штук.

.EXE: "Гораздо большие размеры игрового пространства" — уточните, пожалуйста?

С.Б.: Действие игры происходит в трех странах, расположенных в разных климатических зонах, и за счет этого имеющих разнообразное этническое, архитектурное и биологическое "наполнение".

.EXE: А почему вообще было принято решение делать РПГ, так сказать, с оглядкой на русский народный эпос? Вы настолько уверены в популярности этого жанра в среде отечественных игроков?

Руслан САВИНОВ: Игровой сюжет полностью разработан нашими сценаристами и, соответственно, уникален. Действие игры является реализацией одного из альтернативных вариантов



Еще один аккуратно наложенный спелл. К сожалению, привести скриншот с "заклинанием во весь экран" не представляется возможным — ничего, кроме огромного огненного шара, попросту не видно!

развития нашего мира. Элементы русских народных сказок и былин присутствуют в игре, но не являются ее основой, равно как и мифология других народов мира.

.EXE: Рассчитываете ли вы на западный релиз и если да, то как предполагаете поступить с персонажами и монстрами? ТАМ больше привыкли иметь дело с гоблинами и троллями...

Михаил БАБЕНКО: Будем ломать стереотипы.

.EXE: Кстати, о языке: персонажи снова будут говорить на "псевдодревнерусском"?

М.Б.: Нет, не будут. Это сложно для восприятия и локализации.

.EXE: Диалоги станут более разнообразными или замрут на уровне "взять квест, отклонить квест"?

С.Б.: В разрабатываемом проекте диалоги сильно ветвятся, их содержание зависит от многих характеристик игрока и состояния игрового мира в целом. При разговорах с населяющими мир существами придется не просто выслушивать или отдавать приказания и просить, а осуществлять настоящий процесс общения — выспрашивать (иногда не с первого раза ответят, только после шестой кружки пива), покупать информацию, помогать существам в решении некасающихся игрока и сюжета проблем.

.EXE: Большое ли внимание уделяется балансу классов? Один из нас проскочил "файтером" первое "Златогорье" за одну ночь, а вот с магом возникли проблемы — умирал при встрече чуть ли не с первым монстром.

С.Б.: Баланс игры — вообще одна из самых сложных задач игроразработки, а уж РПГ и подавно. Используя созданную нами математическую модель, мы стремимся сначала опробовать ролевую систему и выявить все ее недочеты с точки зрения баланса (так как система очень сложна и содержит большое количество многоаргументных функциональных зависимостей), а затем окончательно отрабатываем взаимодействие персонажей.

.EXE: Будут ли в игре "перки", в каком количестве и насколько полезные? Вообще, насколько нелинейно развитие персонажа во втором "Златогорье"?

С.Б.: Да, конечно, будут, но несколько видоизмененные. Мы стараемся сбалансировать игру так, чтобы каждый игрок мог выбирать их в соответствии со своим характером, потому что диапазон влияния "перков" весьма широк. Игрок по мере развития может сделать из своего персонажа как воина, решающего все вопросы силой, так и дипломата, который со всеми сможет договориться. При этом всю игру можно будет пройти, так и не убив ни одного живого существа.

.EXE: Насколько полную свободу действий получит игрок? Можно ли, к примеру, убивать жителей деревень, заходить в дома и т.п.?

С.Б.: Свобода действий — важное качество геймплея, и в новом проекте мы постарались максимально приблизить игру к реальности. Скажем, убить жителей деревни можно... попробовать, но не факт, что это получится, так как они будут категорически против. Зато драка получится славная! Вообще, можно перебить всю живность, но это, повторюсь, дело непростое. Заходить в дома, конечно, можно; внутреннее убранство жилищ обещает быть довольно многообразным.

.EXE: А каков максимальный размер партии? Насколько самостоятельны во время боя напарники и получают ли они в награду за хорошее поведение свою долю опыта?

С.Б.: В настоящее время размер партии игрока не превышает девяти персонажей. Хотя, конечно, во имя баланса, их число в релизе может измениться. Во время боя напарники могут действовать как самостоятельно, в соответствии с заданным стилем поведения, так и под вашим руководством. Опыт будет распределяться между всеми членами команды, но "главарь", который, допустим, кого-то убил или выполнил ключевое действие, будет получать 50%.



Отказ от тайловой технологии позволил "Златогорью-2" изрядно преобразиться.

.EXE: Напоследок пара чисто технических вопросов. Как обстоят дела с интерфейсом? Будет ли он снова скопирован с Fallout 2 или...?

С.Б.: Никакого копирования! Оригинальный прототип интерфейса уже разработан, ждем его реализации дизайнерами.

.EXE: "И все-таки она плоская". Почему снова "два-дэ"? Вы оставили старый движок, просто модернизировав его, или написали новый?

С.Б.: Мы считаем, что у спрайтовой технологии есть свои преимущества: высокое качество графики, отменная детализация персонажей, низкие требования к параметрам компьютера. Тем не менее игровой движок полностью переписан. Мы напрочь отказались от тайловой технологии, добавили поддержку большого количества спецэффектов (погодные условия, кровь, искры, широкие возможности визуализации заклинаний), сделали гораздо более реальные ландшафты, поддержку многоуровневости на них и т.д.

.EXE: Что ж, спасибо за ответы, было очень интересно с вами пообщаться. Искренне надеемся, что ЭТА игра у вас получится.



На тщательно обведенную тень женского персонажа можно не смотреть — бурутовцы уверяют, что эта недоработка будет исправлена в самом ближайшем будущем.

ЯНВАРЬ: МЕДАЛЬ ЗА ВЗЯТИЕ ЦИТАДЕЛИ

"Время года — зима. На границах спокойствие". Бродский, как всегда, прав. Сны, мечты и вот эти (см. ниже) короткие выдохи наших .EXEсловов об игре месяца печальны, вялы, переполнены "чем-то замужним, как вязким вареньем" и бесконечно повторяются, мусоля один чуждый нам военно-полевой мотив. Неужели и правда — это январь? "Зима/ Согласно календарю. Когда опротивеет тьма,/ Тогда я заговорю"?
Словом, вот вам среднестатистическое название среднестатической игры месяца по версии журнала — Game.EXE's Medal of Stronghold: Wizardry of the Second Elasto Mania.
P.S. Редакция будет рада, если вы сообщите ей свои версии названия ".EXE-игры января", исходя из того, что явлено вам ниже. Спасибо.



Господин ПЭЖЭ
Старик ПэЖэ, похоже, потихоньку впадает в маразм. Даже начал говорить о себе в третьем лице и влюбляться в игры, пришедшие с (не-к-ночи-будь-помянуты) консолей. Прохожу Phantasy Star Online — с редкими гимнастическими перерывами на просмотр профессиональных демок Elasto Mania. Самому мне, пожалуй, ездить так, как делают это профи, уже слабо...



Александр "Скар" ВЕРШИНИН
Medal of Honor: Allied Assault. Ну ведь вариантов не было, правда? Самураи горько пожалели о том дне, когда решили перейти границу у реки. Будь у американцев в сороковые хотя бы батальон таких ребят, как я в МОНАА, они бы на счет "раз" освободили весь континент вплоть до Сахалина.



Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ
С большим удовольствием проводил время в компании со Stronghold, локализованной "Логрусом"/"1С". Изумительнейшая анимация — такую тщательность уже давно не доводилось видеть. Влюблен в саундтрек по уши. Атмосфера самая что ни на есть располагающая к насилию — мрачная, жестокая, не в меру правдивая. Верите ли, самым натуральным образом хочется удавить Змея, утопить Крысу, прирезать Свинью и вздернуть Волка на ближайшем суку — вымотали, подлецы, неимоверно... Совершенно заворожен, только положительные эмоции. Единственный минус: появилась вредная привычка лить на нежданных гостей в лице коммивояжеров кипящее масло с холестерином.



Маша АРИМАНОВА
Недобрый человек подарил мне на главный праздник года (в номинации "Праздник года") FireFly Studios' Stronghold. Полагаю, что добавлять ничего не требуется. Что, квесты? Что мне квесты... Ну какие в такой момент могут быть квесты?..



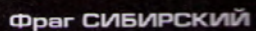
Кирилл ИВАНСКИЙ
Каждый божий день я играл в увлекательную игру "обустрой .EXE-сайт" (www.game-exe.ru), благодаря чему у меня сильно повысился перк Luck, а у сайта, соответственно, Charisma. Продолжал издеваться над мышью и здравым смыслом в Serious Sam: The Second Encounter. И, конечно же, долгими зимними вечерами меня ждал бесподобный спилберговский Medal of Honor. Высадку в Нормандии до сих пор вспоминаю с чувством глубокого ранения в живот.
Про Elasto Mania молчу. Она просто по умолчанию.



Олег "Олег Михайлович" ХАЖИНСКИЙ
Уничтожил восемнадцать тысяч пятьсот сорок фашистов, из них 11,5% — выстрелом в голову. Успел без памяти влюбиться и полностью разочароваться в Medal of Honor: Allied Assault, придя к мнению, что свобода — прежде всего.



Игорь "ББ" ИСУПОВ
Весь январь мы вместе с Каунтом Бейси (Count Basie) играли хиты Фрэнка Синатры (Plays the Hits of Frank Sinatra), вместе с Джесси Норман (Jessye Norman) пели лучшие вещи Мишеля Леграна (Sings Michel Legrand), а на пару с Эллой Фицджеральд (Ella Fitzgerald) исполняли сонгбук Антонио Карлоса Жобима (Sings the Antonio Carlos Jobim Song Book), в компании с Маркусом Миллером, Джоном Патитуччи, Майклом Брекером, Биллом Эвансом и другими отдавали дань уважения гениальному Жако Пасториусу (A Tribute to Jaco Pastorius), наконец, при деятельном участии Яна Тирсена (Yann Tiersen) играли в четыре руки на аккордеоне, банджо, клавесине, виброфоне, мандолине, а также самозабвенно дули в две глотки в губную гармонику, исполняя его музыку к фильму Жана-Пьера Жене (Jean Pierre Jeunet) "Амели" (Le Fabuleux Destin d' Amelie Poulain).
Игры? Перефразируя Хлебникова, в январе мне было гораздо приятнее смотреть на игры, чем подписывать им смертный приговор... Но если вы настаиваете, то: "Ил-2" — где, ни на секунду не отрываясь от наставлений вирпила Гусакова (см. 2-й номер), пытался довести умение садиться хотя бы до "удовл."; опционально "Линеоман" Вадима Мадгазина и, разумеется, Elasto Mania Балаша Роша; наконец, Serious Sam: The Second Encounter — игра, которая попросту ЗАДВИГАЕТ ВСЕХ.





Фраг СИБИРСКИЙ
Январь прошел в нечестивых мыслях: может быть, на свете есть тактические шутеры помимо Ghost Recon? Пять-шесть часов ежедневно в царстве Bohemia. Проклятый аддон Operation Flashpoint: Red Hammer, пережиток, в общем-то, темной старины, оказался ХОРОШИМ аддоном к ХОРОШЕЙ игре. Целиком покоряюсь их мрачному вИдению мира.



Ашот АХВЕРДЯН
...ночь на 27 января. Говорил с Металлургическим. Он рассказал, что <...> у того самого <...> заветный Дестине Доминус. Я промолчал, а сам, улыбнувшись, подумал: "А ведь Укротитель Металлов и не подозревает, что <...>. Вот будет ему сюрприз!
Игра и этого месяца тоже — Wizardry 8.



Николай ДАВЫДОВ
Medal of Honor: Allied Assault, однозначно. От нее, кстати, гораздо больше впечатлений, нежели от серенькой и невыразительной Return to Castle Wolfenstein. Иногда запускаю Insane, и даже спустя целый год эта игра выглядит просто прекрасно — не чета большинству молодых гонок. Очень хочу основательно поиграть в Rally Trophy, но не могу, потому что нужен руль, которого нет. Ну и уж совсем перманентным стал соблазн вспомнить Planescape: Torment, хотя к повторной встрече с самим собой я все еще не готов.



Андрей ОМ
Самым неожиданным образом поддался очарованию Medal of Honor. Высадка десанта в Нормандии с хорошо отпозиционированным surround sound'ом — лучшее, что происходило в компьютерных играх со дня выхода X-COM. Кроме того — Super Street Fighter II Turbo Revival в кармане и Baldur's Gate: Dark Alliance в телевизоре.

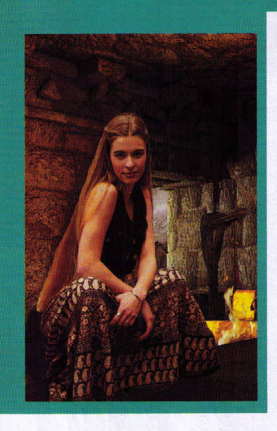


Николай РАДОВСКИЙ
На безрыбье и Return to Castle Wolfenstein — Quake. Нарезал пятый круг по укреплению Wolfenstein и окрестностям. Бегал вежливо: F5 не нажимал, девушек из FG42 не обижал, на fps не глядел. Впрочем, один баг все же вылез: RTCW не дружит с утилитой для распаковки карт Wolf 3D, которую я написал в 92 году. Техсаппорт гнусно молчит. Забыли, видать, что пуля — дура, а Panzerfaust лучше. Ничего, скоро вспомнят.



Михаил СУДАКОВ
Феерическая Guilty Gear X не собирается сдавать позиций. День за днем, спрайт за спрайтом, комбо за комбо, Instant Kill за Instant Kill'ом. Ностальгия по босоногому детству в компании с Virtua Fighter PC и первыми шагами в файтинг-жанре... Плюс, конечно же, Medal of Honor — припозднившийся, но от этого не менее желанный гость в моем доме.

МАША АРИМАНОВА



ВТОРОЙ ШАНС

КОЕ-ЧТО О СИКВЕЛИЗАЦИИ

Со времен Myst ни один квест, заслуживающий продолжения, не дождался его. И, по всей вероятности, не дождется. Оставим в стороне бесконечные и пестрые ленты сериалов (там речь идет скорее о том, заслуживают ли один-два гениальных квеста такой длинной череды глупых предшественников): мы никогда не увидим внеочередной Full Throttle!, следующий The Longest Journey или Grim Fandango со вторым номером на спине, а соответствующая часть Sam & Max Hit the Road выйдет на Xbox и станет шутером от третьего лица (к сожалению, я не шучу — действительно выйдет)...

Но умственные дорожки разработчиков квестов трудноисповедимы, и на свет то и дело появляются полнобюджетные сиквелы к весьма и весьма неожиданным "играм".

Заинтересовались бы вы, скажем, такими, с позволения сказать, шедеврами, как "Crystal Key 2, с нетерпением предвкушаемое продолжение суперхита Crystal Key" либо "самый ожидаемый сиквел всех времен Riddle of the Sphinx 2", даже если бы слышали о таких сверхквестах 2001 года, как Riddle of the Sphinx и Crystal Key? Если все же заинтересовались, то я была о вас гораздо лучшего мнения.

ВОЗВРАЩЕНИЕ СФИНКСА

Канадский издатель DreamCatcher Interactive (www.dreamcatcher-games.com) плодит квесты на территории США в промышленных количествах. В своем подавляющем большинстве они оснащены непередаваемо ужасными роликами в формате Quicktime на правах графики и движка (некоторые смело называют ЭТО Quicktime VR). Больше им ничего не требуется. Поэтому неудивительно, что вы никогда не слышали от нас об ударных творениях разработчиков-контрактников Omni Creative Group и Earhtlight (как правило, полувымышленные компании не имеют даже собственных веб-сайтов и географической привязки по местности).

Эти погремушки практически лишены звука и музыки, не имеют управления, сюжета и интересности, но тем не менее изданы и оформлены по всем правилам, какими-то рассеянными людьми даже приобретены; и тут уж ничего не поделаешь — под мягким давлением всеядной DreamCatcher из разработчиков выскакивают сиквелы.



Выставка достижений Quicktime VR. Crystal Key, один из лучших промежуточных роликов, вершина творчества Earhtlight.

Появление Riddle of the Sphinx 2 (уже целиком расписан и нацелен на конец 2002 года) никак коммерчески не оправдано. Если и был в прошедшем году квест, расходившийся с меньшим успехом, чем этот неумный, некрасивый, неоригинальный египетский феномен со смущенным сфинксом на обложке, то я о нем не слышала, а слышала я обо всех вышедших в прошлом году квестах.

Выход в том же темном тупике 2002 года Crystal Key 2 — пощечина всему разумному человечеству. Первая часть его — наземный Star Trek, примитивнейшая фантастика, сплагиатировавшая, похоже, все известные человечеству квесты этого направления по Martian Memorandum включительно. Плюсуем Quicktime VR и беспомощный любительский дизайн. Так что оптимизм DreamCatcher меня, мягко говоря, повергает в парализующий ужас: воздушные шары штатов Omni Creative и Earhtlight уже раздуты, в оборот пущен новый коллективный движок, скорость разработки подстегивается электрическими разрядами. Впрочем, последнее-то как раз не слишком удивительно. Надо спешить, пока имена Crystal Key и Riddle of the Sphinx не стерлись из памяти людской. Их там



Господа, которые знают все о Versailles 2: Testament of the King. Вот отчего они так смахивают на слегка подогретые восковые фигуры.

никакими рекламными цепями не удержишь...

Новый движок DreamCatcher титулуется Phoenix VR и пока что не представлен скриншотами. Но, основываясь на судьбе Quicktime VR, затертого до неузнаваемости лапами десятков разработчиков (помните The Forgotten: It Begins? а Adventure at Chateou D'Or?), я могу сделать далеко идущие выводы. На Phoenix VR еще покатается не одно поколение разработчиков: и Omni с Earhtlight, и дети их, и внукам останется.

В заключение добавлю, что теперь в DreamCatcher имеется специальный департамент, занимающийся исключительно квестами, — The Adventure Company, и именно с его продукцией вам и вашему ненаглядному журналу придется иметь дело в кошмарных 2002-2003 гг.

ЖИЗНЬ И МНЕНИЯ ШАРЛЯ-ЛУИ ДЕ ФАВРОЛЯ

Что бы ни происходило с Cryo Interactive, весовая категория у почитаемой в узких кругах европейской конторы будет повыше, чем у DreamCatcher. Хотя бы потому, что Cryo зачастую не перекладывает ответственность на плечи маленьких дочерних компаний и самостоятельно разрабатывает худшие свои адвенчуры.

Третья часть тихого квеста Atlantis (Atlantis 3: The New World у Cryo, Beyond Atlantis 2 в издании DreamCatcher Interactive, "Атлантида-3" у "Нивала" и "1С"), какой бы ни была она бестолковой, подарила нам надежду хотя бы одной своей красотой. Никогда Earhtlight не поднимется до такой анимации! В жизни из-под quicktime-пера Omni Creative не выйдут подобные ландшафты! Сама Cryo тоже не отличается особой разборчивостью в сиквелах (питая, в частности, непонятную страсть к монументальным трилогиям), но если бы только все они были так же красивы, как "Атлантида", я стерпела бы и второй "Египет", и вторых "Рыцарей Артура", и вторую "Помпею"...

Как выяснилось, движок "Атлантиды-3" Cryo выкатывает лишь по случаю чего-нибудь железно развеселенького: скажем, светопреставления.

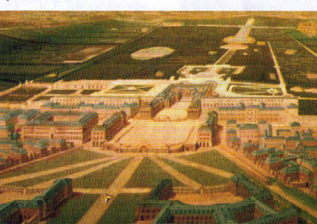
Золотой кубок моего терпения переполнил последний квест, собранный и изданный Cryo Interactive (и, конечно, тут же запроданный DreamCatcher). Это сиквел худшей из длинной серии исторических адвенчур Cryo — Versailles 1685. Именно в этом явлении образовательной породы (1997 г.) мы галантно раскланялись с движком OMNI-3D, который затем имели счастье созерцать в... да во всех остальных адвенчурах Cryo. И даже в ранних квестах Arxel Tribe.



Выставка достижений Quicktime VR продолжается. Crystal Key, как и Riddle of the Sphinx, омерзителен в неумолимом движении и не слишком пригож в добросердечной статике.



Отчаянно типичный для Cryo пустой открывающий кадр Versailles 2: Testament of the King. Если бы я подложила вместо него скриншот Versailles 1685, заметили бы вы разницу? А откуда вы, кстати, знаете, может быть, именно так я и поступила?



Ну что за радость использовать в квестах музейные декорации? Тем более по два раза? В какую больную голову могла прийти мысль сделать ВТОРОЙ квест про Версаль?

И вот, в 2002 году я наблюдаю лучезарную физиономию Versailles 2: Testament of the King. И что вы думаете? Этот старый ловелас, коллекционер дворцовых чертежей и парижских сплетен, носитель энциклопедических сведений и грациозной музыки Куперена, щеголяет все тем же... OMNI-3D! Может быть, движок не так ужасен сам по себе: архитектура и небрежно помахивающий перчатками высший свет в расшитых камзолах ясно различимы; посмотрите, каких успехов добилась не слишком далеко ушедшая технологически Arxel. Да и большая работа за кадром чувствуется. Длинная история восхождения Шарля-Луи де Фавроля, его молниеносной карьеры при дворце и больших успехов в личной жизни вполне литературна, по фабуле напоминает, конечно же, Дюма, а по исполнению — Стерна.

Но игровой ценности Versailles 2 не имеет — только ностальгическую. Он годен к употреблению исключительно в качестве сентиментального путешествия. Такие сиквелы даже хуже безобидной, в общем-то, халтуры DreamCatcher. Потому что в играх Cryo, на еще вполне приемлемом уровне прекрасных долгих разговоров на историческом фоне, начинается подделка, отсутствуют малейшие проблески оригинальности и интересности. Игры, которые Cryo Interactive спускает на воду под видом квестов, квестами не являются. Достаточно взглянуть на головоломки Versailles 2, на убогую череду операций с саженцами, фонтанами, чертежами, чтобы понять, какая пропасть лежит между холодными историческими экзерсисами Cryo и ослепительными фламандскими адвенчурами Arxel Tribe. Так что не в технологиях дело, дорогие мои.

Незаслуженная "двойка" в заглавии каждого второго из объявленных и каждого третьего из опубликованных недоквестов приводит меня в священную ярость. Во-первых, потому, что не следовало бы рождаться и первой части. Во-вторых, потому, что квесты, самые человечные из игр, никогда, никогда не меняются к лучшему. Собственно, в таких случаях они вообще никак не меняются.

АШОТ АХВЕРДЯН



ЗАКЛАНИЕ СВЯЩЕННОЙ КО

ТИПА МАНИФЕСТ

Однажды, много лет назад, на одном авиасимуляторном форуме имел место быть жуткий спор по следующему поводу. Некий дотошный игрок обнаружил, что если в игре Jane's F-15E попробовать совершить посадку вверх тормашками, то самолет благополучно садится на ВПП.

Разгорелась страшная битва между сторонниками бескомпромиссного реализма, утверждавшими, что авиасимулятор с подобными ляпами должен быть немедленно сдан в утиль, и людьми, считающими, что эта особенность игры никакого влияния на сам игровой процесс не имеет (ведь вы же не будете и вправду сажать самолет вверх тормашками)?

Объектом изображения симуляторов является разнообразная техника. Самолеты, танки, автомобили, все что угодно, вплоть до образцов, реально не существующих или имеющихся только в проекте. Однако примерно тем же самым занимаются и тренажеры. Но между симуляторами и тренажерами разница огромная. Аудитории и, следовательно, цели совершенно различны. Тренажером пользуется человек, который в скором времени будет управлять соответствующей машиной. И цель этого человека — обучение, приобретение правильных навыков. Большая часть аудитории симуляторов — люди, никогда должной техникой не управлявшие и перспективы такой не имеющие. Цель — получение удовольствия.

Все это — вещи очевидные и разъяснений не требующие. Но и забывать о них не следует.

Самое страшное, что могут сказать про FPS, — что игра "скучная". Про RTS — "неинтересная". Здесь все понятно — на вопрос "интересно или нет?" может ответить любой вменяемый человек, хоть немного умеющий говорить. А вот для игры-симулятора самым страшным является слово "нереалистичная". И кто же произносит это слово? Игроки. Рецензенты.

Ну-ну.

I

Рецензировавший в нашем журнале MS Flight Simulator 2002 Руслан Хохлачев в реальной жизни является планеристом. Это означает, что он может оценивать "реалистичность" поведения планера в игре согласно своим знаниям и ощущениям, в том числе на интуитивном уровне. Но даже он не может "пощупать" реалистичность поведения вертолета в той же игре просто потому, что никогда им не управлял.

Покорный ваш тоже никогда не управлял вертолетом. А также, заметьте, планером, аэробусом, танком, подводной лодкой, дирижаблем, трипланом, поездом, даже автомобилем, причем этот список можно продолжать бесконечно. И если я вам вдруг начну указывать, реалистично ли ведет себя Як-3 в "Ил-2" или наоборот, вы имеете полное право в мягкой форме (пожалуйста, именно так!) предложить мне сменить тему. На ту, о которой я имею представление.

Конечно же, я не являюсь специалистом по военной технике. Человек, даже купивший и прочитавший определенное количество книг и журналов по этой теме, все равно останется дилетантом. Смешно видеть спор двух "знатоков", которые читали разные книги (хорошо еще, если не статьи из неспециализированной периодики!) на одну и ту же тему, оба поверили в прочитанное, но только данные, приведенные в этих книгах, не совпали. И вот полетели пух и перья: смотрите, идет горячий спор на тему, о которой никто из спорящих достоверных сведений не имеет.

И иметь не может — настоящие специалисты годами учатся в соответствующих учебных заведениях, а потом работают по специальности. И каждый из них по-настоящему разбирается только в определенной довольно узкой области.

LHX — помните такую игру? Обратите внимание на гору — яркий пример "фотореалистичной" графики древних времен.

II

Знаете, настоящие пилоты F-15 очень веселятся, когда читают в форумах обсуждения моделирования этого самолета в играх. "Конечно, я не могу попасть в этот танк, ведь система наведения этой ракеты куда глупее, чем в жизни!" — говорят игроки, не подозревая, что на самом деле все с точностью до наоборот. "Как я могу уйти от этой торпеды, она куда бо-

лее цепкая, чем в реале!" — уверен виртуальный подводник, не подозревая, что таким заявлением вызывает улыбку у подводников настоящих.

Дело усугубляется еще вот чем. Попробуйте спросить у тех, кто знает: "Скажи, а этот прибор ведет себя на самом деле так?" Нет ответа — ведь они не имеют права отвечать на этот вопрос. Уголовное преследование за разглашение сведений, составляющих государственную тайну, и трактующееся как измена родине, никто, знаете ли, не отменял. Ни здесь, ни за рубежом.

И вот на этом фоне все гонятся за "реалистичностью". За этой священной коровой, которую никто не видел. И которую вновь и вновь в упор не могут узнать при встрече.

Иногда эта погоня кончается внезапным прозрением, нередко сопровождающимся форменной истерикой. Какой-нибудь пилот приводит подробный пятистраничный список пунктов, в которых MSFS2002 расходится с реальностью, завершая свой труд словами "какой же все-таки мусор этот ваш...!". Когда у него интересуются, а где он видел симулятор реалистичнее, он, конечно же, отвечает, что нигде, и вообще, пока не выпустят "настоящий реалистичный" симулятор, он больше ни во что играть не будет.

Ну что тут сказать... Бедняга. Душевная травма.

III

Просто в какой-то момент произошла губительная подмена понятий. Авторы симуляторов (и игр вообще) не моделируют в точности наш мир, да и не имеют такой возможности в принципе, так что они создают свой, виртуальный. Созданный ими мир живет по своим правилам, которые могут местами совпадать с правилами нашего мира, а могут и не. И главное тут не то, чтобы все правила этого вымышленного мира были взяты из мира реального (надеюсь, я понятно выражаюсь?), а то, как они складываются в единую систему. В единый вымышленный мир, в котором интересно находиться, в игру, в которую интересно играть. Причем у жанра симуляторов есть своя специфика — а именно гораздо большее количество "игровых правил", чем в любом другом жанре КИ. С одной стороны, это означает, что в симулятор сложнее играть, с другой — то, что окружающий игрока виртуальный мир более чутко и разнообразно отзывается на его, игрока, действия, что очень положительно сказывается на интересности. Именно это обстоятельство на корню губит поджанр "аркадных симуляторов". Мы (в данном случае я говорю о симуляторщиках, а не об игроках вообще) не привыкли к игре по упрощенным правилам, а потому быстро теряем к ней интерес. Из-за этого, кстати, жанр аркадных симуляторов практически и вымер. Ведь среди вышедших за весь прошедший год только Eurofighter Typhoon можно назвать аркадным (Comanche 4 не являлся симулятором вообще, даже аркадным). Короче говоря, настоящий симулятор просто обязан быть "хардкорным". Но откуда же тогда взялось слово "реалистичный"?


Jane's Longbow 2. Здесь рельеф куда ближе к реальности. Но кто рискнет заявить, что на самом деле горы выглядят в точности так?

IV

Как говорится, вы будете смеяться. Всех нас поймали на тот же крючок, на который нанизано знаменитое "не дай себе засохнуть". Вспомните, как рекомендовали себя едва ли не все симуляторы еще в те далекие времена, когда "двойка" была суперкомпьютером? Правильно, графика всюду была исключительно "фотореалистичной", а сам симулятор — просто "реалистичным". Конечно, любой зрячий человек понимает, что возникающая на экране гора, имеющая форму правильной пирамиды, и цвет, который один из шестнадцати, на "фотореалистичность" претендовать не могут никак. Так что к этому слову все относились со здоровой долей иронии, и в итоге этот термин постепенно практически исчез с коробок и из заставок.

А вот "реалистичность" как термин прижилась. Люди, которые не могут проверить истинность того или иного утверждения, могут в него либо верить, либо говорить "не знаю", либо попытаться найти того, кто знает. Проще всего, конечно, верить. Причем как в сторону "да, все как в жизни", так и в обратную — "все совершенно не так, как на самом деле".

Игрок, не имея возможности отличить "реалистичность" от "нереалистичности", имеет полное право заблуждаться и при этом уверенно высказывать свое мнение. Но рецензент этого права не имеет ни в коем случае.

Поэтому с того самого момента, как искренне-ваш влился в .EXE-коллектив, я оценивал симуляторы как собственно игры, пусть и составляющие весьма специфичный жанр. Жанр, который лично мне импонирует в наибольшей степени из всех остальных КИ. А совпадения или же несовпадения с реальностью, как настоящие, так и кажущиеся, на мою оценку той или иной игры никогда не влияли и влиять не будут.

Мне просто показалось, что надо об этом сказать.


Enemy Engaged: Comanche vs Hokum, он же "Разорванное небо: Ка-52 против Команча". Один из лучших примеров рельефа в симуляторах. Но и ему еще невероятно далеко до...

ОЛЕГ МИХАЙЛОВИЧ ХАЖИНСКИЙ



ТЕКУТ ИГРЫ

МЫ НА ВТОРОМ МЕСТЕ ПОСЛЕ ЦИФРОВОЙ ПОРНОГРАФИИ

Тридцать часов в неделю. Именно столько, по мнению западных специалистов, должен уделять компьютерным играм так называемый хардкорный игрок. Проведите над собой небольшой эксперимент. Если вдруг окажется, что вы развлекаете себя за компьютером существенно меньше, есть повод задуматься. Попробуйте нащупать и другие симптомы...

Желание поиграть накатывает внезапно и столь же внезапно отпускает? Вы считаете ниже своего достоинства ездить в магазин за играми, покупаете их при случае или просто отнимаете у малышей, что бегут из школы домой? Вы не прочь поиграть на работе, но не хотите, чтобы руководство знало об этом? Вы предпочитаете играть в положении сидя? Вы стали менее разборчивы в выборе, предпочитая простое — сложному, а короткое — длинному?

Если хотя бы на часть этих вопросов вы готовы ответить положительно, пришло время озаботиться поиском набата и забить в него. Возможно, вы превращаетесь в "казуала", именуемого в отчетах западных маркетологов "regular player", он же "игрок нормальный". Быть таким игроком в мире чистогана очень непросто. Несчастные становятся объектами чудовищных экспериментов, которые по жестокости могут сравниться лишь с приемами торговцев Интернет-порнографией.

ГАРИПОТЕРЫ КРОВАВЫЕ В ГЛАЗАХ

Рынок "нормальных игроков" на Западе сейчас дремлет. И даже в этом состоянии доходы от продажи "нормальных игр" составляют 45% от общего объема. К 2005 году, по мнению лживых аналитиков, ожидается такое, что и писать об этом не хочется.

Рынок казуалов напоминает дойную корову планетарных масштабов, которую не совсем понятно, как доить, — не существует еще подобных доильных аппаратов. Ученые всего мира предлагают конструкции одна забавнее другой. Наблюдать за движением их конструкторской мысли и грустно, и смешно. А еще интересно, потому что в борьбе за покупателя изобретаются порой смелые технологии, пользоваться которыми в будущем будем и мы с вами.

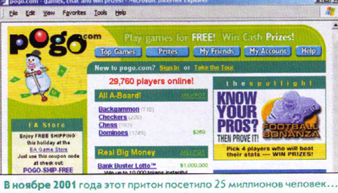
Основная проблема, стоящая сейчас перед продавцами "игр в стиле поп", — каналы распространения. Дело в том, что казуалы безмерно ленивы и невнимательны во всем, что касается игр. Все, что для нас представляет огромную важность, для них просто лишено смысла. Купить коробку, пусть даже по бросовой цене, пусть около кассы супермаркета и вместе с парой кондомов для отвода глаз — для них большой стресс.

Во-первых, проблема выбора. Далее тяжелый процесс инсталляции. Никто не знает, будет ли игра достаточно быстро работать, — птичий язык системных требований доступен не всем и очень часто скрывает горькую правду. Кроме того, игра может не понравиться, и тогда придется коробку сдавать обратно, а кому хочется тратить на это время? Вот если бы игры можно было бы просто включать и выключать на манер телевизора или радиоприемника. Пришел домой — включил компьютер — выбрал нужную игру — поиграл немного — надоело — выключил. Никаких коробок, никаких инсталляций, никаких выброшенных на ветер денег. Даже задницу от стула отрывать не надо. Скажете, фантастика? А вот и нет...

СЕМЬЯ ЗА КОМПЬЮТЕРОМ

Не так давно в онлайновом подразделении Electronic Arts (www.ea.com) случился небольшой переполох. Самым популярным игровым сервером оказался вдруг... семейный Pogo.com, управляемый звездой всемирно популярной игры Poppit! колючим кактусом по имени Спайк. В ноябре 2001 года этот притон посетило 25 миллионов человек, проведя за богобоязненными "пазлами", лото и аркадами вроде Paratrooper в общей сложности около 3 миллиардов минут.

На сайте предлагается около сотни простеньких игрушек, большая часть которых работает непосредственно в окне браузера, скачивается за пару минут и не требует установки. Параллельно действует система чатов и ladder, который объединяет играющих в одну типа дружную семью. "Порой наша семья, разбросанная по всему миру (Нью-Йорк, Корея, Техас), собирается на Pogo.com. Мы играем в те же игры, что и десять лет назад, и мы снова вместе благодаря Интернету", — тайком смахивает слезу один из посетителей сайта Джастин Экер (Justin Acker). На моем календаре — 31 декабря 2001 года, 16 часов (надеюсь, начальство читает эту колонку?). На сайте Pogo.com более 40000 (!) игроков онлайн. С Новым годом, дорогие товарищи!



В ноябре 2001 года этот притон посетило 25 миллионов человек...

Разумеется, желающих каким-то образом заработать денег на непонятно откуда возникшей аудитории полным-полно. Сайт зарабатывает на рекламе, а многочисленные спонсоры еще и выплачивают победителям приличных размеров денежные призы.

Не отстает от EA и монстр доставки "мидий" через Интернет компания RealNetworks (www.realnetworks.com), открывшая в мае 2001 года новый сервис — RealArcade (www.realarcade.com), который вместо музыки и видео проигрывает компьютерные игры. В отличие от Pogo.com, здешние игры в основном требуют предварительной загрузки на компьютер пользователя и стоят денег. Специальный плейер, RealArcade, берет на себя все проблемы "нормального игрока": советует, во что поиграть, сортирует в нужном порядке, самостоятельно определяет системные требования, помогает посмотреть видеоролик или загрузить демо-версию, ответит на все вопросы, а при благоприятном исходе спросит номер кредитной карточки и самостоятельно разблокирует игру.

Успех нового сервиса превзошел все прогнозы. Оказалось, люди куда легче расстаются с деньгами при покупке игрушек, чем в случае с музыкой и видео. За полгода через RealArcade было загружено около двух миллионов игр. Характерно, что среди пользователей службы половина — женщины, и 80% — старше 30 лет. Соответственно, управляющие RealArcade будут подстраиваться под новую аудиторию. Любимая игра Ома RollerCoaster Tycoon и семейная Monopoly 2 вскоре потеснят "молодежные" FPS.

ПОТОКИ

Между тем мысль человеческая не стоит на месте. RealArcade ориентируется на пользователей с dial up-доступом, поэтому средняя игрушка занимает примерно 5 Мбайт. Понятно, что в такой объем едва ли поместится readme-файл современной игры. Конечно, некоторые игры можно купить и загрузить непосредственно через Интернет, однако и покупатели, и продавцы пока что относятся к такому способу дистрибуции с сомнением. Слишком велики цена принимаемых решений и объем передаваемых файлов. Новый бум на Западе — "потоковые игры". Потоковые звук и видео представляете? Вот таким же макаром обладателям кабельных и DSL-модемов предлагают загружать игры.

Идея красивая очень. Игра как поток битов. На локальном компьютере только программа-плейер. Человек через Интернет подключается к некоему серверу и начинает играть. В любой момент он может отключиться, оставшись наедине с кучей-малой кусочков кода по 4 Кбайт каждый, восстановить из которых оригинальную игру невозможно. Так во всяком случае объясняют ситуацию специалисты из Into Technology (www.into.com), которые предлагают программное обеспечение для потоковой передачи компьютерных игр. Технологию Into уже используют весьма крупные компании. Nickelodeon транслирует в Интернете игрушки с участием юного гения Декстера. Disney показывает бесплатную action/adventure Disney's Atlantis: The Lost Empire на сайте www.disneyinteractive.com. Electronic Boutique в рамках недавно запущенного проекта EB1.com предлагает подключиться к Serious Sam, Tropico, Hitman, Europa Universalis и другим весьма уважаемым играм. Тот же RealArcade, оставив своих "модемных" пользователей не у дел, зазывает сразиться в Driver, Deus Ex и Unreal.

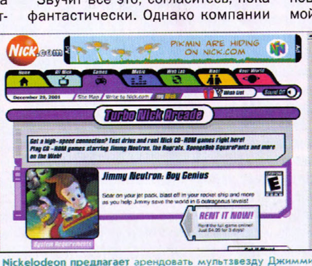
Запуская игру в "потоковом режиме", игрок платит лишь за время, проведенное с ней наедине. Electronic Boutique, одна из крупнейших в мире сетей по продаже игр, сдает игры в аренду сроком на 72 часа за без малого $5. Поиграв, вы можете продлить аренду или же купить коробку с игрой, причем из ее стоимости будет вычтена арендная плата. Фантастически выгодно, если Интернет-трафик за вас оплачивает кто-то еще. У меня дома сайт www.eb1.com открываться не захотел. "Проверили мы ваше Интернет-соединение, молодой человек, и не нашли там требуемых 256 Кбит/с. Попробуйте проверить настройки вашего кабельного модема..."

Звучит все это, согласитесь, пока фантастически. Однако компании вкладывают в развитие потоковых игр средства, а провайдеры в ожидании потирают руки. Слоган "У вас есть полоса пропускания? У нас есть игры. Давайте веселиться!" довольно точно описывает всеобщую эйфорию. "Через три или четыре года высокоскоростные Интернет-соединения будут доступны повсеместно. Представление о программном обеспечении как об упакованном в коробку продукте сотрется в памяти", — полагает CEO Microsoft Стив Балмер (Steve Ballmer).

Акулы капитализма пытаются уже сейчас ориентировать великое бессознательное будущих потребителей "развлекательного контента" в "правильном" направлении. Благодаря высоким технологиям становится возможным практически стереть границы между игроком и игрой. Исчезает разница между демо- и полной версией игры, между онлайновой РПГ Ultima Online и сугубо оффлайновой стратегией Europa Universalis. Исчезает представление об игре как о законченном продукте, который нужно "закатать" на диск и отправить через сеть распространения в долгое путешествие к неизвестному покупателю с сибирской желдорстанции "Ерофей Павлович".

Впрочем, переход на потоковые игры — дело практически недостижимого будущего. Если игру нельзя сдать в аренду на время, ее можно попытаться продать по кусочкам. Именно это занималась EA с приключенческим триллером Majestic (писал о нем в одной из колонок), как и Arush Entertainment (www.arushgames.com) с симулятором охотника на динозавров Primal Prey. Последняя игра распространяется отдельными "вебизодами", каждый из которых стоит $5. Понравился уровень — гони деньги и скачивай с сайта следующий. При таком подходе большинство C&C-клонов будут стоить 5 долларов, что, на мой взгляд, слишком дорого. Rayman в карманном компьютере загружает из Интернета свежую таблицу рекордов и, без всякого напоминания, новые уровни.

Идея дробить игры на кусочки и распространять их через Интернет, как мне кажется, чрезвычайно актуальна. На наших компьютерах уже появились первые блокбастеры, так почему бы не задуматься о выпуске сериалов? Таких, чтобы игра заканчивалась на самом интересном месте, лишая нас покоя до выхода следующей серии через неделю. EXE



Nickelodeon предлагает арендовать мультзвезду Джимми Нейтрона всего за $4.99 на целых три дня. Только онлайн!



ИСКРЕННЕ ВАШИ, ИЛИ GAME.EXE AWARDS 2001

Live in Russia

Это кажется излишним — предварять какими бы то ни было словесами ежегодные .EXE-награждения: мы делаем это в шестой раз подряд, и только читатели, спящие летаргическим сном, могли не заметить, что есть у нас такая традиция: каждый год, в мартовском номере, мы...

Впрочем, одно опережающее замечание все же сделать придется. Знаете ли вы, что прошлый год, судя по всему, стал для наших игростроителей если не переломным, то САМЫМ удачным? Нет? Что же это вы... Тогда просто взгляните на итоги года: никогда прежде НАШИ ИГРЫ не получали от .EXE столько наград. Ни-ког-да. Наград. Которыми мы не разбрасываемся.

А ведь это что-нибудь да значит, верно?

Who's gonna take the weight?

Не ошибемся, если скажем, что обводить зеленой (заметили — они ведь почти всегда зеленые!) рамкой стайки юнитов никогда не было настолько весело, как в прошлом игрогоду. Жанр "классических RTS" показал нам, на что он способен, с двух ракурсов: вот валяется в зловонном подвале невменяемый Юра (Yuri's Revenge), а вот на воздусях парят, дудя в золотые саксофоны, Кендзи (Battle Realms) и Дарт наш Вейдер (Galactic Battlegrounds). При этом формально Юру от Кендзи отличает только национальность да две-три строчки в графе Features, на деле же меж ними бездна, по сравнению с которой Марианская впадина — яма под дачным сортиром. Объяснить это никак невозможно.

Именно в 2001-м стало окончательно заметно, что жанр наигрался с трехмерностью: после нескольких отрезвляющих ударов по кошелькам разработчики поняли, что возможности вселяться в каждого юнита на карте лучше было бы остаться навсегда возможностью, а отсутствие свободно вращающейся камеры не является для игры смертельным заболеванием вроде чумки. Трехмерные RTS повзрослели, избавились наконец от своего смешного ниспровергательского пафоса, перешли с "рукв-верх" на, как минимум, Buena Vista Social Club, научились использовать собственное третье измерение не только для того, чтобы демонстрировать его в окно тещиного дома. Войска из Battle Realms — полигон к полигону, взрывы в Emperor — пироманское счастье, а одевшиеся в трехмер юниты из Myth III — та единственная вещь, ради которой вам имеет смысл тратиться на GeForce n+1.

Еще одна из тенденций стратегического 2001-го — появление пугающего количества средней руки экономических симуляторов. То ли раньше эти игры были не заметны среди сполохов фотонного пламени и непрекращающихся автоматных очередей, то ли действительно атмосфера на нашей планете стала более пригодной для дыхания, но факт остается фактом: жанр "созидательных" стратегий набирает популярность. Первыми среди обугленных развалин показались симуляторы ЦПКиО. Повертев с минуту кожистыми клювами, они с нечеловеческим проворством залезли на верхние строчки хит-парадов. Как их оттуда снять, никто не знает.

Далее в проломах показались "магнаты" в желтых от длительного ношения манишках. Беженцы из далекой страны вечноплоских спрайтов, они почти не изменились за прошедшие пять лет, отчего в наши дни смотрятся особенно свежо. В коллекции от европейских производителей представлен магнат зоопарка (Zoo Tycoon), автомобильный олигарх (Car Tycoon), поли-

тический нувориш (Economic War), магнат непонятно чего (Gadget Tycoon) и скоробогач родом из трудно перевариваемой пищевой индустрии, известный под псевдонимом Pizza Connection 2. Все эти игры отличает удушающая атмосфера радости и веселья, предельно простой интерфейс и склонность к неправильным обобщениям. Здесь атомные бомбы выглядят забавными персонажами мультфильмов, экономическая модель упрощена до уровня книги "Макроменеджмент для дошколят", и потому играть в эти симуляторы легко и приятно... примерно одну неделю. Потом игра растворяется, оставляя тебя наедине с примитивной математической моделью и ощущением зря проведенного времени. Не берите в голову! "Зря проведенное время" — это фикция, созданная несчастными, больными и очень состоятельными людьми. На большее они не способны.

Перегной, образованный быстропортящимися "магнатами", стимулировал рост игр более значительных. Год порадовал нас аж тремя клонами Settlers, один из которых при ближайшем рассмотрении оказался Settlers IV, а два других — клонами друг друга. Линейку "ненасильственных" игр пополнил концептуальный, но скучноватый Trade Empires. Куда больший интерес вызвал Patrician II: Quest for Power. Выдающийся клон "Dungeon Keeper в закрытом космосе", StarTopia, не попал в финалисты исключительно по причине всемирного заговора поклонников Serious Sam. Безусловным фаворитом года стал симулятор диктатора, лебединая песнь Gathering of Developers — Tropico.

Ближе к концу спектакля, когда стало ясно, что публика настроена благосклонно и встречает аплодисментами всякую глупость, на сцену вывалился геронтологический Merchant Prince, которому разработчики из Holistic Design наскоро пририсовали на спине цифру "2". "Принц", некогда имевший большой успех в свете, произнес несколько нечленораздельных фраз, пустил ветры и скончался прямо под светом софитов, успев получить несколько высоких оценок от ностальгирующих рецензентов. Абсолютной кульминацией экономической вакханалии стало пришествие Их Величества Симулятора Всея Капитализма Второго. Оригинальной игрой воспитательницы пугали детей до смерти. Вторая часть оказалась вполне дружелюбной и оттого не менее увлекательной.

На подготовленный плацдарм произвели высадку массированные армии "империостроительных" грандов: Civilization 3 от воссоединившегося со своим названием Мейера и безупречная в своем аскетизме Europa Universalis 2. Разбираться, какая из двух стратегий более настоящая, мы не стали, отдав дань уважения сединам Сида.

(На сиквеловозделывательном фронте, заметим в обширных скобках, в отчетном году случился необычайный по своей силе прорыв "нашвыборов": примерно 60% от общего числа игропродолжений были одарены вожделенным лейблом и вывешены на доску почета, склеенную из процессоров 80386. Не получившие "нашвыбора" представители жанра в большинстве своем тоже оценивались довольно высоко (что не может не радовать — растут, черти, над собой!), за исключением разве что Magic & Mayhem: The Art of Magic, игры с тяжелым прошлым, и Star Trek: Armada II, которая была затоптана без оглядки на римскую цифру "два" — по традиции.

Кроме того, Westwood наконец-то взяла самое себя за горло и выдала свою первую "полностью трехмерную" Emperor: Battle for Dune (скажете, не сиквел? очень даже сиквел — к Dune 2000. Именно так написано в user's manual), оказавшуюся весьма и весьма удачным переложением старой доброй сказки про tank rush на новый лад. Самое яркое впечатление — зазевавшийся харконненский пехотинец, затянутый воронкой смерча под облака, отчаянно вопящий, дрыгающий ногами и стреляющий почем зря из бесполезного уже автомата. Сильно. Порой для счастья нужно так мало, верно?)

Завершить список экономических и строительных симуляторов необходимо брутальным Gangsters 2, который по-своему является игрой чрезвычайно созидательной. Отправившись навстречу чаяниям массового рынка, Gangsters 2 не вернулся. Рассыпался на миссии и позволил обводить умников рамкой, потеряв в наших глазах львиную долю своей привлекательности.

Что ж, как говорится, все там будем. Говорят, даже Ghost Recon избавился от знаменитой системы планирования миссий и go-кодов. В этом смысле самой бескомпромиссной стратегической игрой года является, конечно же, Takeda. Раскатанный в папиросную бумагу последователь Shogun обскакал всех по сложности управления. Играть в эту игру невозможно, да и незачем — Takeda должна лежать на видном месте, отвечая на все вопросы негромким смехом.

Олег ХАЖИНСКИЙ, Андрей ОМ,
Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

Малокровие и тик-тактика

Прошедший год был не слишком богат на шутеры в подлинном смысле этого слова. А чего еще можно было ожидать от, когда кризис следовал за кризисом, накрывались медным тазом экономики разных стран, повсюду шли объявленные и необъявленные войны, терроризм и преступность показывали в реальной жизни все то, над чем раньше работали компьютерные игры?

Похоже, количество КРОВИЩИ, которую хотят видеть люди, в равной степени пополняется с телеэкрана и с компьютерного монитора, и для соблюдения пущего равновесия игры вынуждены были отступить на второй план. Что, впрочем, не помешало некоторым представителям нашего любимого жанра как-то просочиться на рынок.

Жаль, конечно, что тот самый рынок все назойливее начинает поглядывать в сторону консолей, где пасутся откормленные и непуганые казуалы, готовые вкладывать невероятные деньги в игры, после того как "на халяву" приобрели саму приставку. Жаль, что ПК перестал привлекать богатых и знаменитых разработчиков, знающих, как делать шедевры (и ничего здесь не попишешь, кризис есть кризис, позволить себе роскошь творить для платформ второго плана сейчас могут только те, кто просто не нашел жирненький приставочный контракт вовремя и вынужден искать более-менее свободную нишу).

Но, впрочем, довольно грустных, хотя и справедливых, обобщений. Напомним самим себе, что же принес нам ушедший год в action-жанре. Ведь были, были замечательные игры, и мы справедливо награждали их "Нашим выбором".

Началось все на редкость ударно: родился новый жанр. Slasher как явление. Да, и прежде появлялись на свет игры, где надо было махать большими железными ножиками, но вот выйти к народу им не удавалось. А теперь — легко. Severance: Blade of Darkness, хоть и не шутер, не упомянуть, не разглядеть, не воспеть невозможно.

Сюрпризы продолжали сыпаться как из рога изобилия: Serious Sam: The First Encounter (внимательно смотрим на наши номинации — чего-чего, а информации об этом хорватском чуде там хоть отбавляй), Max Payne (вновь водим пальцами по номинациям и натыкаемся на, чего уж там, "Игру года"), Venom (одна из Великих Отечественных).

А вот на втором плане происходили странные события... Поборов online-манию (Tribes 2, увы, так и не смогла еще выше поднять знамя своей предшественницы), навеянную в конце двухтысячного id Software с ее Team Arena, индустрия обнаружила, что развиваться, в общем и целом, некуда: золотая жила в значительной степени выработана. Ужастики вроде Clive Barker's Undying или Aliens Versus Predator 2, несмотря на сильную коммерческую ориентацию, зацепили далеко не всех, попытки нажиться на былой славе (AquaNox, Half-Life: Blue Shift, Return to Castle Wolfenstein), несмотря на высокое качество и профессионализм, нового слова не сказали. Было, было, все это уже было! Конечно, каждый великий художник рисовал свою Мадонну, но нельзя же называть "мадоннописание" жанром...

Любимые шутеры с уклоном в РПГ (Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction и Throne of Darkness), конечно, слегка утолили голод на подобную продукцию (оба жирные, сочные, хоть и без особых выкрутасов), но тоже ни большой революции, ни даже маленького октябрьского переворота не произвели. Друзья, мы видели вас прежде не один раз под другими партийными кличками!

Хорошо еще, случилось несколько *странных* игр, зацепивших за душу. X-COM: Enforcer, благополучно сдвинувший одному из нас крышу (нам до сих пор стыдно читать то, что мы о нем в свое время написали, — это ж надо было так заиграться!), Red Faction с его "геомодом" (хоть и не столь впечатляюще, как динамическое освещение в Blade of Darkness, но все же весьма и весьма перспективно в смысле геймплея, — мы верим, что эта технология не умрет)... Наверное, все не так уж плохо. Особенно, если вспомнить еще и такие специфические action-продукты, как тактические шутеры. Кстати, о них.

Искусство изготовления игр года имеет мало общего с искусством изготовления игр вообще, а популярная профессия "разработчик года" весьма слабо коррелирует с уважаемой и почетной профессией разработчика.

Чтобы изготовить "игру года", надо не только взорвать собственный жанр (как это сделали, к примеру, Operation Flashpoint или Ghost Recon), но и повышибать взрывной волной стекла и двери в соседних отделах. Чтобы изготовить "игру года", надо иметь особый склад ума. "Разработчику года" нужно высосать костный мозг из самого понятия "игра"...

К чему это мы? Да просто стараемся заглушить отчаянные крики совести: ведь "игрой года" стал не изумительный тактический шутер, а Max Payne, причем мы сами голосовали за него. Где сейчас Operation Flashpoint? Не знаем. Где Ghost Recon? Гниет в подзаборной номинации "Экшен года" и рад, что попал туда.

Вот и будь после этого лучшим тактическим шутером года!

Да, но не будь только дураком! Создателям Ghost Recon следовало бы поступить в точности, как Remedy: сложить все баллы в самый надежный из всех сейфов — сейф любви к кинематографу. Чуть-чуть позрелищней — и потрясенные массы проголосовали бы "за" как один.

А Operation Flashpoint? Ну, тут, во-первых, технологии подвели. Даже какой-нибудь там Deadly Dozen на скриншотах в профиль выходит лучше. А во-вторых — сильная жанровая размытость. Если помните, в прошлом номере дизайнер Red Storm предостерегал всех людей доброй воли, желающих разрабатывать тактические шутеры: "Ничего не бойтесь, а бойтесь только вот этого пакостного желания вогнать в игру всего побольше". Вот в Bohemia Interactive и вкололи игре небольшие дозы симулятора со стратегией. А ведь будь Operation Flashpoint только симулятором пехотинца, непременно получил бы место Black & White в главной номинации. Вот так тактические шутеры провели 2001 год. Если, конечно, вас это интересует...

Господин ПЭЖЭ, Фраг СИБИРСКИЙ

Разброд и стагнация

Не век пигмеям крузенштерновым шамкать: как ни крути молитвенный тамтам, приходит засуха, появляется болотная тина или великая депрессия, — каждому своя мозолистая краюха. За пролетевший год великолепное ролевое озеро изрядно обмелело, и теперь жанровые гиппопотамы и аллигаторы хлюпают по горло в толстой жировой прокладке липкого донного ила. Какое было слово, Дживз? Стагнация?

Даже вечновеселая статистика пребывает в определенного рода душевных смущениях. Семь полноценных отрецензированных релизов, пара конъюнктурных продолжений былых колоссов (Baldur's Gate II и Diablo 2, которая, как уверяет старичок, и не РПГ вовсе), одинокая и бодро торпедированная отечественная пародия с ятем (с одним ли?) в названии. В уме держим онлайновых монстров Dark Age of Camelot и Anarchy Online, которые не про нашу малину, но западников будоражили изрядно. В сумме — самый неурожайный год на моей памяти.

Новые Тосиро Мифунэ и Хэмфри Богарты на ролевой сцене так и не возникли. Мы томились ожиданием стопудовых краудплизеров Morrowind, Dungeon Siege и Neverwinter Nights. Ни один из анонсированных грандов в указанное время в указанном месте не появился. Раздосадованные секунданты от скуки перестреляли друг друга — в следующем году придется искать новых. Плюс уход Interplay на темную сторону Луны, отмена Torn, судебные разбирательства между BioWare и Interplay. Грустно наблюдать, как в муках умирает последний издатель старой закалки. Хотя процесс вполне естественный.

Хризантемы гордой Interplay в этом году все-таки отцвели. Терпящая грандиозные убытки компания куплена брутально настроенными французами из Titus, начавшими свое правление в РПГ-святыне пикировкой с BioWare. Квебек, South Park, кленовый сироп — мы все помним и понимаем. Но зачем лезть с огнетушителем к вечному огню? В ходе завязавшейся юридической потасовки облегченная на голову Interplay лишилась дойной буренки Neverwinter Nights. Гениальный план, респекты.

Череду легких разочарований года возглавили Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, Anachronox, Wizardry 8, Arcanum (отсортированы в порядке убывания фрустрации). На Summoner никто и так не молился, а вот Throne of Darkness неожиданно оказалась интригующе красивым кусочком кода. Но по-настоящему хорошие новости пришли из Старого света: ортогональный немецкий проект Gothic получился на диво складным. Настолько, что отнял пальму первенства у гораздо более именитых конкурентов — под которой теперь и сибаритствует, попивая пиноколаду, развратно куря сигариллы и хлопая девчонок ниже ватерлинии. Аве.

Теоретически, подобное затишье полезно. Аудитория готовится к восприятию новых шедевров, усердно лепившихся разработчиками все стагнационное время. Та же Black Isle взращивает целую пару ролевых проектов, LucasArts обустраивает свою онлайновую вселенную, в которой далекий-далекий волосатый вуки давным-давно...

Открыл наугад русско-японский словарь и прочел первое попавшееся слово: "сельфакторщик". Такой вот год.

Александр ВЕРШИНИН

Беги, квест, беги!

Беги же! Злобные гончие экшены и аркады гонятся за тобой. Ну какая адвенчура в этом году обошлась без аркадных вставок и боевых элементов? Нечистокровные The Shadow of Zorro, Frank Herbert's Dune, Casanova: The Duel of the Black Rose, Dragon Riders: Chronicles of Pern — как разобраться в помеси? Ни одна из этих игр не пройдет таможню на границе зоны квестов; земля экшена не принимает их. Их прозывают "action/adventure", "шпионскими играми", нет им приюта, покоя и высоких баллов, ни одна из игр этого рода не привидится мне в какой-либо номинации и в кошмарном сне. Экшен-адвенчуру я даже в "Лучший звук" не взяла бы.

Серость и, простите, консольность всех этих игр закономерна. Также закономерно и упорное их портирование на ПК. С собакой неизвестной породы можно сделать лишь одну вещь: покрасить ей морду фосфором и пустить на болота пугать соседей.

Я за те квесты, которые убежали. За квесты, которые живут. За чистые адвенчуры. Такие, как The Mistery of the Druids, Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria, Schizm: Mysterious Journey. Все эти симпатичные, но не получившие "Нашего выбора" квесты объединяет одно свойство: вневременность. И Schizm, и Gilbert, и Mystery могли бы выйти, совсем с незначительными изменениями, и в 98-м, в закатную эпоху, и в 96-м, в золотые годы, и даже раньше, в текстовой тьме веков. А тогда не было консолей и никто не знал, что такое "боевые вставки" и "аркадные элементы".

Ни одна живая или мертвая душа.

Маша АРИМАНОВА

Створ ворот

Мы как-то уже привыкли говорить о гибели симуляторов — не то грядущей, не то уже состоявшейся. Вспоминаем старыедобрыевремена, когда трампампам... Мой голос тоже поучаствовал в этом мощном мужском хоре, а мои ветвистые извилины уже вовсю сочиняли возвышенный некролог жанрогода. Однако, хмуро оглянувшись назад, я неожиданно для себя заме.

Конечно, когда-то симуляторов выходило куда больше — по нескольку штук каждый месяц, сейчас же сами знаете. Но вспомните, сколько "в золотые времена" за год выходило игр, которые вы могли назвать настоящей классикой, причем без всяких "если бы не". Две-три? Максимум четыре? Наверное, уже понятно, к чему я клоню. В прошедшем, первом две тысячи, мы получили-таки свой ежегодный комплект шедевров. "Ил-2", самоуверенно замахнувшийся на статус "вехи истории", умудрился ею стать. Недоступный взгляду непосвященных Sub Command принял терновый венок "культовой" классики. Плюс никуда-от-нас-не-делся регулярный MS Flight Simulator за текущим номером.

Так что сим-шедевров меньше не стало. А вот средних проектов, статистов, теперь и впрямь на порядок меньше, но об этом даже как-то странно жалеть. Перспектива получать каждый месяц по две-три игры уровня какого-нибудь Eurofighter Typhoon, прости господи, мало кого может обрадовать.

Были за отчетный период и серьезные потери. Так, с нами больше нет команды Rowan Software. Впрочем, этого стоило ожидать: каждый следующий их проект определенно уступал предыдущему. Mig Alley был куда слабее, чем Flying Corps, а Battle of Britain была, в свою очередь, немощнее Mig Alley. Рухнувшую на грунт под тяжестью собственных амбиций "Битву за Британию" встретили холодно как критики, так и покупатели, что не могло не привести к тому, к чему не привести не могло. К слову, перед уходом Rowan опубликовала исходный код сначала Mig Alley, а потом и Battle of Britain. И быть может, найдется добрая душа, которая возьмется за богоугодное дело...

Еще одна потеря в наших рядах — серия Comanche. Причем нельзя сказать, что "Команч" за четвертым номером сильно аркаднее номера первого. Просто за прошедшие годы, пока симуляторы упорно гнули свою линию (и согнули ее практически в бараний рог), "Команч" увлеченно злоупотреблял косметикой. Доигрался — ему даже не пришлось "уходить" из рядов симуляторов, они сами ушли от него. Боец не заметил потери отряда.

Смежный жанр космосимуляторов в этом году напоминал пустыню Сахару с ее пятью жителями на десять тысяч квадратных километров. Собственно, хорошая игра была одна — Independence War 2. Не шедевр конечно, но вполне крепкий "нашвыбор". Единственный игровой космооазис. Был еще один неуклюжий космосим, но о творении Дерека Смарта я лучше просто умолчу — у меня нет достаточного количества душевных сил на то, чтобы начинать трехгодичную полемику с неугомонным автором. Еще есть "Орбитер", о котором вы прочтете в следующем номере, но этот представитель симуляторов даже не хочет, чтоб его относили к КИ. Что ж, так и поступим.

Переходим к следующему экспонату. Жанр танковых имитаторов. Как известно, за истекший год ничего такого не выходило (разрешите Panzer Elite Gold за самостоятельный продукт не считать). Показателен ответ Олега Медокса на вопрос из зала: "Почему бы вам не сделать танковый симулятор Второй мировой?" Ответ: сделать-то, конечно, можно, вот только за всю игроисторию не было еще успешных в денежном плане танкопроектов. Это значит, что мы не только не увидим танков от 1С:Maddox Games, но и не увидим их вообще. Глава окончена, следующая страница...

А в этом месте должно было быть несколько скарослов касательно автосимуляторов. (Но, услышав мое предложение написать абзац-другой на эту волнующую тему, Скар внезапно побледнел и издал глухой рыкообразный звук, который я при всем желании не смог истолковать как выражение согласия. Приняв во внимание нашу разницу в росте и весе, я решил его дальше не уговаривать. В конце концов, я и сам могу осветить все, что надо, мне не трудно.)

Итак, здесь ситуация по линии "статисты-шедевры" прямо противоположная стану авиасимов. Тоненький ручеек шедевров давно пересох, а вот неугомонные статисты подобно бесчисленным лавкрафтовским чудищам из преисподней, все лезут и лезут с молчаливой неотвратимостью. Скар, сжав зубы, пишет рецензию на каждого следующего пациента и пытается держаться молодцом. Но иногда становится отчетливо ясно, как же издергали его однотипные четырехколесники. Скажем, увидев хорошую игру под названием "Ралли Трофи", Скар, не задумываясь, отвесил ей пять баллов и нарек шедевром. И не надо задаваться вопросом, достойна ли она самой-пресамой высокой оценки, просто представьте, что это ВЫ год за годом пишете рецензии на бесконечный поток одинаковых гонок. Конечно, увидев в этой толпе игру, в которую можно играть не по принуждению, вы со слезами радости готовы отдать ей все и упасть в изнеможении на землю, как тот солдат, которому мы обязаны словом "марафон".

Посмотрите на эту картину, о вы, говорящие о гибели авиасимуляторного жанра. И ужаснитесь. Нам такое, к счастью, пока не грозит.

Ашот АХВЕРДЯН

ИГРА ГОДА

1. Max Payne

www.maxpayne.com	
3D action	
Разработчики	
Remedy	www.remedy.com
3D Realms	www.3drealms.com
Издатель	
Gathering of Developers	www.godgames.com
Издатели в России	
"1С"	http://games.1c.ru
"Логрус"	www.logrus.ru

Простой план

Грезить о Max Payne мы начали давным-давно: сразу же, как только вступили во владение своим первым игрушечным пистолетом. Remedy произвела гениальную вещь с ослепительным конечным эффектом. Конечно, нам разрешили подражать героям гонконгских и голливудских боевиков, обращаться с четой "Беретт" или обрезом дробовика именно так, как полагается на большом экране Джонни-Дону или Фату, но не это главное. Max Payne взял штурмом сердца потому, что со времен первых игр в жанре экшен все мы остро ощущали их ограниченность.

Пропасть лежала между миром кино и миром игры, такая же, как между кино и еще одним миром. Они плыли параллельно, и это было невыносимо. Каждый день, с каждым новым FPS или TPS, столь безнадежно далекими от еще не угасшего в моем разуме экранного образчика идеального экшена, я спрашивал себя: ну почему разработчики не берут курс на столкновение? Я мечтал о Max Payne, представлял все в мельчайших ▶

2. Severance: Blade of Darkness

www.codemasters.com/severance	
Action (slasher)	
Разработчик	
Rebel Act Studios	www.rebelact.com
Издатель	
Codemasters	www.codemasters.com

Хладное железо

Дорогие читатели! Любимые, многоуважаемые и достойные только самого лучшего. Позвольте заранее попросить у вас прощения, но иначе я не могу. Этот номер журнала Game.EXE — последний в его нынешнем составе. В этот раз мы выбирали открыто, и я знаю поименно всех, кто не проголосовал за Blade of Darkness в качестве игры года. Мой шотган мелко подрагивает и настойчиво тянет к двери с целью отделить агнцев от козлищ.

Не волнуйтесь слишком сильно: action-отдел уцелеет почти в полном составе. Любой нормальный человек влюбляется в эту игру навсегда с первой же минуты. В сумерках подземелий и на искристом снегу, купаясь в мерцающем, подрагивающем свете факелов и жмурясь от палящих лучей солнца, он теряет волю, как полосатый слон при звуках флейты, и растворяется в магии движения. ▶

3. Black & White

www.blackandwhite.ea.com	
Симулятор бога	
Разработчик	
Lionhead Studios	www.lionhead.com
Издатель	
Electronic Arts	www.ea.com

История мира в одной главе

Black & White была рождена, чтобы стать "Игрой года". Так киностудии-мейджоры запускают в производство фильмы (нет — полотна), нацеленные на "Оскара". Вы узнаете такого рода кинопродукцию с первых же кадров трейлера: играет многократно усиленная системами THX Skywalker Sound симфоническая музыка Джеймса Хорнера (James Horner), суровые лица героев снабжены титрами-намеками "Academy Award Winner" (типа "знак качества"), а сценарий сводится к емкому слову "drama". Высокий штиль. Большой жанр. Еще в таких фильмах обычно играет Том Хэнкс (Tom Hanks).

В компьютерных наших с вами развлечениях почти гарантированные "Игры года" делает очень и очень небольшое количество людей и компаний. Shiny и Перри (David Perry) в отчетном году взяли тайм-аут и погрязли в "Матрице". Blizzard с id пребывают ▶

Max Payne

Max Payne

Severance: Blade of Darkness

Severance: Blade of Darkness



Severance: Blade of Darkness

ПРОСТОЙ ПЛАН

Max Payne

■ ОТ СИНЕФИЛОВ — СИНЕФИЛАМ. В СРЕДНЕМ ПО ТРИ СКРЫТЫЕ И ЧЕТЫРЕ ЯВНЫЕ КИНОЦИТАТЫ НА ОДИН КАДР. YOU WANNA PLAY ROUGH? OKAY. SAY HELLO TO MY LITTLE FRIEND. (GAME.EXE #9'01)

▶ подробностях задолго до того, как узнал о его существовании. В самом деле, почему бы не ввести в действие рапид? Почему бы не позволить герою стрелять с двух рук в прыжке или падении? Почему бы не превратить уровни в огромные кинодекорации, а злодеев — в хорошо натренированных каскадеров? Почему бы не удобрить стены, стекло, мебель и посуду профессиональной пиротехникой?

Все мы немножко кинолюбы. Каждый игрок немножко синефил. Да господи, любой человек — в той или иной степени поклонник кино. Идея циркулировала так близко к поверхности, что уже пару лет назад любой, совершенно любой экшен-игрок, стратегофил, квестер или симуляторщик, мог составить фоторобот Payne — отличающийся, с поправкой на технологии, прямо-таки разительным сходством с оригиналом. А как же иначе? Ведь сотрудники Remedy — поголовно настоящие синефилы и стопроцентные игроки, и их мечты были нашими мечтами.

То, что они взялись за грандиозное строительство, не столь поразительно. В Remedy весьма смутно подозревали, какое количество препятствий встретят на пути. А вот факт, что Max Payne был доведен до конца, не может не удивлять. Требовалось найти невозможный баланс между смутными и противоречивыми позывами воспаленного видеокассетами воображения, пройти сквозь багровый, полный насилия сон по нити еще более тонкой, чем те, по которым блуждает в своих видениях Пейн, оглушенный ударом бейсбольной биты. Ну в самом деле, какие шансы были у разработчиков? Один к миллиону?

Еще удивительнее то, что у Remedy получился именно Max Payne. Игра, которая и впрямь нравится всем, только одни скрывают это тщательнее, чем другие. Игра, в которой с грохотом столкнулись миры. Игра, понимаете ли, года.

По большому счету в конторе Remedy мне просто вручили игрушечный пистолет и любезно позволили сделать все именно так, как мне хотелось, на их заднем дворе. Побыть в глубоко конспиративной шкуре Донни Браско. В совершенстве изобразить крадущегося-и-затаившегося героя Чоу Юн-Фата. Кто бы мог подумать, скольких усилий от талантливейших людей индустрии это потребует!

Фраг СИБИРСКИЙ

ХЛАДНОЕ ЖЕЛЕЗО

Severance: Blade of Darkness

■ СТАНОВЛЕНИЕ SLASHER-ЖАНРА. СОВЕРШЕНСТВО ГРАФИКИ И ОТТОЧЕННОСТЬ БОЕВОЙ СИСТЕМЫ. ШЕДЕВР С БОЛЬШОЙ БУКВЫ "ША". (GAME.EXE #4'01)

▶ Эта игра, хоть и взяла заслуженное первое место в номинации "Техно-арт года" (она же "Графика-и-Технология"), где, собственно, вы и прочтете панегирик полностью динамическому освещению и сценарному языку Python, хоть и заняла почетное второе место в номинации "Action года", куда рекомендуется заглянуть всем, кто обожает рассказы о балансе, монстрах и прочих атрибутах лучших представителей этого уважаемого жанра, ценна не только этим.

Мы полюбили Blade of Darkness за ту магию, которая позволила нам уверенно говорить о рождении нового жанра — slasher. Человек, сливающийся воедино со своим оружием, отныне существует не только в Японии и не только в жизни: мерцающий цветной след за мечом отлично заменяет пламя свечи в качестве объекта для медитации.

Я теряю ощущение своего тела, мои нервы выползают из кончиков пальцев и исчезают где-то в глубинах экрана, плотно охватывая шершавую рукоять Axe Spear.

Я танцую последнее танго с минотавром, мои комбо-удары нанизываются друг на друга, как звенья цепи, и попадают точно в такт его движениям.

Я перекатываюсь, уходя от удара, и... падаю со стула.

Rebel Act Studios, вы — лучшие, хоть и не все об этом знают!

Господин ПЭЖЭ

ИСТОРИЯ МИРА В ОДНОЙ ГЛАВЕ

Black & White

▶ примерно на середине своих особо крупных производственных циклов. Постаревший Сид Мейер (Sid Meier), охраняемый латышскими стрелками, заточен в подвалах Maxis.

В сентябре прошлого года на церемонии вручения ECTS Stars Awards я стал свидетелем сценки, которая повторяется с Питером Молиньё (Peter Molyneux) с самого момента выхода Black & White (B&W) до настоящего времени на всех до единого светских раутах от Лос-Анджелеса до Канн. "Игра года по версии журнала PC Hemma, Бенилюкс: Black & White!" — вещает бодрая ведущая. На сцену вскакивает Питер "Дядя Петя" Молиньё, обнимает приз, улыбается камерам, убегает прочь. "Игра года по версии журнала Power Unlimited, Испания: Black & White!" — сообщает все еще бодрая ведущая. На сцену поднимается Питер, обнимает приз, улыбается камерам, убегает прочь. Картина повторяется до самого финала церемонии, в ней меняются только представители игроизданий (как вы помните, мы были исключением: игрой года от России стала Baldur's Gate II) и скорость бега подуставшего Молиньё. Зрители и папарацци ощущают себя в экранизации искрометной пьесы Даниила Хармса про читателя и писателя. Как минимум — в "Дне сурка".

На самом деле есть за что. Кто хоть раз учил корову жрать цивильян и стремительно опорожнять желудок при виде стога сена, кто чувствовал себя последним моральным уродом, отвешивая оплеухи плачущему тигренку, кто бесился от того, что чертов метеоритный дождь в четвертой миссии никак не хочет заканчиваться (ошибка, которая была исправлена патчем совсем недавно), тот не будет задавать неуместных вопросов, начинающихся на "А почему, собственно..." и "Не кажется ли вам, что...". B&W — гениальная новаторская игра, чему сертификатом подлинности — наша тема майского-2001 номера. Арт-хаус компьютерных игр, не сгинувший в качестве призера какого-нибудь независимого игрофестиваля, а изданный мейджором бестселлер, долгое время попиравший ногами симов в ортодоксальнейших чартах NPD Intellect. Вернемся к кинопараллелям: представьте себе "Таймкод", собравший в мировом прокате больше долларов, чем "День независимости".

У B&W, я могу это сказать после более чем полугодичного знакомства с игрой, есть одна любопытная черта: в нее нельзя играть, в нее нужно работать, как в какую-нибудь Ultima Online. Два-три дня паузы — и вы уже с трудом вспоминаете, чему настойчиво учили мартышку на прошлой неделе и почему она с аппетитом ест отходы собственной жизнедеятельности. И если в жизни кроме Black & White у вас есть какие-нибудь дела, итог будет один: DVD-коробочка с игрой незаметно покроется на вашей полке слоем пыли.

Но вы ведь всерьез не будете думать о том, чтобы приспособить Джоконду под какие-нибудь домашние надобности?.. Шедевры и должны покрываться пылью.

Андрей ОМ

Личные номинации

Severance: Blade of Darkness

Атмосфера года

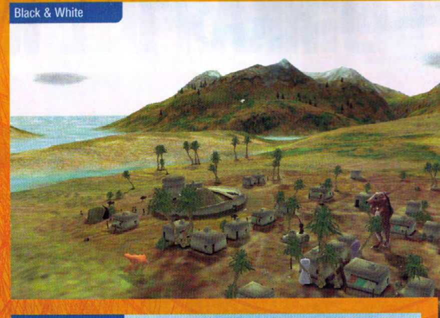
Эта игра и так получила три номинации, в одной из которых стала первой, но неужели можно уложить в рамки устоявшихся и немного официальных самое главное, что есть в **Severance: Blade of Darkness** (Rebel Act Studios, www.rebelact.com, Codemasters, www.codemasters.com)? Неужели то неуловимое НЕЧТО, имя которому "атмосфера", можно, как бабочку на булавку, приколоть на журнальную страницу на всеобщее обозрение?

Я заходил в очередной зал и чувствовал запах пыли, накопившейся на стенах, запах масла, которым пропитаны кости горящих скелетов, мускусную вонь, исходящую от шкуры минотавра... Я оборачивался на звук, на тень, на ощущение опасности. Я гордо, по заветам [illegible], стоял в позе номер три до последней секунды, а затем наносил удар назад не глядя. И на острие моего копья трепыхался, пытаясь из последних сил достать меня, очередной злобный, но глупый враг.

Впрочем, почему же глупый? Были, были моменты, когда очень хотелось наколдовать из ниоткуда бутылку здоровья, когда каждый встреченный гоблин с field rations воспринимался как вожделенный оазис в пустыне, а его убийство без потери здоровья и с отъемом бурдюка — как настоящий экзамен на право называться воином. Иногда приходилось просчитывать движения "на раз-два-три", проскакивая между врагами или лезвиями, — и это было прекрасно.

Где-то рядышком вы найдете мою же номинацию "Эскапизм года". Да, там все честно: Arcanum съел больше времени, чем Blade of Darkness. Зато, когда я проходил Blade of Darkness, я забывал о существовании внешнего мира, я ЖИЛ там. И это — высшая степень успеха для игры.

Господин ПЭЖЭ


Black & White


Black & White

ОЧАРОВАННЫЕ ТУРИСТЫ МЕХАНИЧЕСКИ ВЫПОЛНЯЮТ ПРОСТЕЙШИЕ ЗАДАНИЯ, НЕ ЗАДУМЫВАЯСЬ ОБ ИХ СМЫСЛЕ. БЛЮДО НАПОМИНАЕТ ГИГАНТСКИЙ ДИКИЙ ПАРК, В КОТОРОМ ЧРЕЗМЕРНО ОСТОРОЖНЫЕ ХОЗЯЕВА ПРОЛОЖИЛИ УЗКИЕ ТРОПИНКИ ОТ ОДНОГО ЧУДЕСНОГО МЕСТА К ДРУГОМУ. И ПОКА МЫ НЕ ДОЙДЕМ ДО САМОГО КОНЦА, ОСТАНОВИТЬ ПРОГУЛКУ НЕТ НИКАКОЙ ВОЗМОЖНОСТИ.
(GAME.EXE #5'01)


Black & White


Black & White

ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ИГРА

1. "Ил-2: Штурмовик"

http://games.1c.ru/IL2	
www.il2sturmovik.com	
Авиасимулятор	
Разработчик	
1C:Maddox Games	http://maddox.1c.ru http://games.1c.ru/IL2/kom.htm
Издатель	
"1С"	http://games.1c.ru
Издатель на Западе	
Ubi Soft	www.ubisoft.com

Игра, перевернувшая мир

Основное свойство великоотечественных игр есть зеркальное отражение основного желания великоотечественных людей. Непременно Потрясти Мир. Перевернуть его, даже не озаботившись предварительными поисками точки опоры. Вот только большая часть попыток ручного переворачивания мира заканчивается так, как и должна в принципе заканчиваться. Тот, кого собирались перевернуть, игру либо не замечает вовсе, либо, все-таки заметив на секунду, качает головой и отворачивается. И ничего удивительного в этом нет.

Удивительно, когда перевернуть мир все-таки получается.

Если не считать тетрис, "Ил-2: Штурмовик" — единственная наша игра, которой оказалось по силам это сделать. Я это говорю совершенно серьезно, без тени сомнения, иронии или чего-нибудь подобного (и мне даже немного стыден этот "оправдывающийся" тон, поскольку он не уместен). Отныне "Ил-2" станет тем эталоном, которым будут мерить каждый следующий симулятор. ▶

2. "Демиурги" (Etherlords)

www.etherlords.com	
Походовая стратегия	
Разработчик	
"Нивал"	www.nival.com
Издатель	
"1С"	http://games.1c.ru
Издатель на Западе	
Fishtank Interactive	www.fishtankgames.com

Черная магия и ее разоблачение

Etherlords, более известные на принадлежащей нам с вами 1/6 части суши как "Демиурги", есть не что иное, как нерукотворный памятник творцам из Nival. При соцрежиме такими играми и такими разработчиками гордилась бы вся страна, новости о них передавали бы по всем каналам и устраивали бы ежевечерние пропагандистские телепередачи сразу после программы "Время" с целью показать всему миру, что мы умеем лучше, чем загнивающий Запад. По давней соцтрадиции ученые и историки доказали бы, что Россия — не только родина слонов, но и изобретательница популярной у буржуинов игры Magic: The Gathering, которая имеет к "Демиургам" очень прямое отношение и лубочные прототипы которой постоянно находят на раскопках древнеславянских поселений.

В современных условиях такие действия совершенно невозможны, поэтому ваш любимый .EXE принял на себя роль вестника с ниваловских полей, ежемесячно докладывая, до какого ▶

3. Venom (Codename: Outbreak)

www.venom3d.com	
Тактический 3D-шутер	
Разработчик	
GSC Game World	www.gsc-game.com
Издатель	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru
Издатель на Западе	
Virgin Interactive	www.vie.co.uk

Да не убоятся танки грязи

Современная компания-игродел с возрастом свыше пяти-шести лет, как правило, почти не отличается в своей бизнес-модели от любого другого предприятия, функционирующего в произвольной ИТ-области. А получаются такие "монстры" из обычных молодых команд, горевших когда-то жарким пламенем гениальных идей и желавших с их помощью изменить этот мир навсегда.

И действительно, не имея за спиной богатого опыта "корпоративного" бизнеса, они строили и продолжают строить свою работу практически на одном лишь голом энтузиазме. Они прекрасно осознают хрупкость своего положения, но верят, что при определенном стечении обстоятельств, везении и ударном труде от зари до зари им может сильно повезти: выпустив на рынок отличного качества проект, они сорвут крупный куш, с помощью которого только и смогут в дальнейшем диктовать свои собственные правила игры. ▶

"Ил-2: Штурмовик"


"Ил-2: Штурмовик"

"...Штурмовик"


"Демиурги" (Etherlords)

"Демиурги" (Etherlords)

"Демиурги" (Etherlords)



Venom (Codename: Outbreak)

Venom (Codename: Outbreak)

"Ил-2: Штурмовик"

ВЫ ВЕДЬ И ТАК ЗНАЕТЕ, ПРАВДА? ЛУЧШИЙ АВИАСИМУЛЯТОР НА ТЕМУ ВТОРОЙ МИРОВОЙ. (GAME.EXE #12'01)

Скажем, будет ли у этих новых игр картинка на уровне "Ил-2"? Как насчет быстроты и возможностей графического движка? Детализации моделей? Визуального отражения повреждений? Окажутся ли художники на высоте? Вы только вспомните, какие реки были в "Ил-2"... А какой закат, туман...

А детальность летной модели? Смогут ли создатели будущих симуляторов поднять свои творения на такой же уровень? А сделать модель повреждений не хуже, чем у "Ил-2"?

Смоделировать оружие так же детально? Искусственный интеллект своих пилотов довести до того уровня, который мы видим в "Ил-2"? А сделать звук не слабее, чем у "Штурмовика"? И вообще создать проект такого же масштаба и не меньшей глубины?

"Ил-2" перевернул мир не путем открытия нового жанра или явления миру неожиданной идеи из серии "все гениальное просто".

"Ил-2" смог перевернуть мир, установив новый стандарт качества, обойдя всех предшественников как по каждому пункту в отдельности, так и в общем зачете.

Планка взлетела очень высоко.

Ашот АХВЕРДЯН

ЧЕРНАЯ МАГИЯ И ЕЕ РАЗОБЛАЧЕНИЕ

"Демиурги" (Etherlords)

...ИГРА ВЫГЛЯДИТ ТАК, ЧТО У ВАС ПОНАЧАЛУ НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ В ЭТО ВЕРИТЬ. БОЕВОЙ ЭКРАН В СИЛУ СВОЕЙ ОТНОСИТЕЛЬНО НЕБОЛЬШОЙ ПЛОЩАДИ ДЕТАЛИЗИРОВАН ДО СОСТОЯНИЯ ПОЛНОЙ ФОТОРЕАЛИСТИЧНОСТИ, МОДЕЛИ ПЕРСОНАЖЕЙ НЕ ПОДДАЮТСЯ НИКАКОМУ ОПИСАНИЮ: ТАК, ДАЖЕ В РЕЖИМЕ ПОКОЯ, ПРОСТО ОЖИДАЯ КОМАНДЫ, КАЖДОЕ ИЗ СОЗДАНИЙ ИМЕЕТ ПО ТРИ ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ АНИМАЦИИ... ВОПРОС НА "ТРОЕЧКУ": КАК БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ ИГРЫ ОТ "НИВАЛА" ГОДУ ЭТАК В 2005-М, ПРОДОЛЖАЙ ОНИ ЭВОЛЮЦИОНИРОВАТЬ ТАКИМИ ТЕМПАМИ? (GAME.EXE #12'01)

новаторства дошли гениальные разработчики. Даже тему номера "Демиургам" посвятили. Где всеми правдами и неправдами, в обход главреда, но все-таки пропечатали "черную" рецензию. Вы когда-нибудь видели, чтобы какой-нибудь франкофонный сайт или журнал обругал франкофонную же игру? Совершенно небывалый случай. Они скорее напишут гневную рецензию на английский хит, уже второй месяц красующийся в Топ-10 (не иначе, в отместку за Столетнюю войну). А в России все возможно. И как у них мозги зашевелились — ругательную рецензию сочинять? Впрочем, пустое — "черные" давно расстреляны (за то, что их рецензия была неубедительна), а игра получила заслуженное признание в массах и прессе.

Абсолютный хит, интерактивное видеошоу с участием лучших полигонов страны. Для победы нужно лишь умение и желание шевелить извилинами и капелька удачи. Всё! Это запросто можно показывать по телевизору, вместо бокса или передачи "Парламентский вестник", — тоже дерутся и скандалят на непонятном языке, но делают это намного виртуознее, зрелищнее. В поединке магов нет места гематомам, перебитым носам и вырванным конечностям. Все эстетично и до невероятности красиво. Соперники замерли друг против друга и посылают десятки вызванных тварей на убой, безучастно подсчитывая нанесенный противнику урон и не обращая внимания на потери. Что есть жизнь какого-нибудь невзрачного мех-червя по сравнению с жизнью героя, соткавшего тварь из эфира? Пыль...

Сражающиеся напряженно ждут, когда откроется больше эфирных каналов. Затем хлопок (!), на арене случается феерическое безумство с участием невиданных доселе видеоэффектов, и скрипуче-жестяной синтет (совершенно верно, самая близкая мне по призванию раса — все сплошь выпускники механико-металлургического факультета) применяет специализацию — неожиданно вытаскивает из несуществующего рукава дополнительную карту, сулящую противнику скорую гибель. И точно: из 10 единиц эфира мгновенно штампуется жестяной мехос (или велос? черт их разберет) самой мерзкой модификации, грубо и неэстетично кусающий героя-противника в рыхлое брюхо. Тот неловко заваливается вбок, падает и начинает биться в агонии, заливая густой теплой кровью снег арены. В знак победы все враждебные существа дружно совершают ритуальное самоубийство, а победитель исполняет свой вариант лезгинки (на самом деле хореографическая сторона дела очень напоминает не то брейк-данс, не то чемпионат по восточным единоборствам — очень стильно и прыгуче!) на свежеобразовавшейся могиле поверженного противника.

Это надо видеть. Если вы еще не, то поверьте мне, товарищи: некоторые игры обязательно стоит попробовать самолично, не доверяя мнению Васи, который так и не разобрался в системе, но уже с уверенностью второгодника твердит: "Не рулез!". Я верю, вы поймете, оцените и полюбите. Ведь "Демиурги" — ИГРА, да ниспошлют нам творцы вторую такую.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

ДА НЕ УБОЯТСЯ ТАНКИ ГРЯЗИ

Venom (Codename: Outbreak)

Именно таким кушем для GSC Game World и стал Venom, явивший нам в популярном жанре шутеров воочию все то, о чем мы уже давно мечтали. Все обыденные компоненты ежемесячно издаваемых FPS сложились в этой игре в одно целое, — и вот мы бежим с напарником по бескрайним зеленым лесам фантастической сказки, попавшие в плен игрового саспенса. Местные снайперские дуэли предвосхитили Medal of Honor, звук по информативности яро спорит с Ghost Recon, и нигде, нигде еще доселе не было такого мудрого AI: противник грамотно ориентируется во всех трех измерениях и честно находит вас по грохоту ваших же подкованных ботинок. Более того, в огромных военных комплексах (любой геометрической сложности) враг не просто тупо бежит к вам напрямую, а использует лестницы (!) и всякий раз норовит зайти с тыла в самый неподходящий момент. Такой "антураж" вызывает к жизни давно уже забытое чувство потери игроком контроля над игрой, а это, согласитесь, дорогого стоит. Спасибо, Venom!

Словом, я очень желаю GSC Game World не пойти по пути ставшего, к сожалению, традиционным экстенсивного развития, не раздувать штат, не разбрасываться, не попасть в безжалостную машину "поточных публикаторов", но неким хитрым образом "законсервироваться" в своем творчестве и гореть, гореть, гореть и дальше на любимой работе.

Увидев, кстати, скриншоты из будущих Oblivion Lost и FireStarter на сайте GSC Game World, внимательный читатель сразу же подметит, что графика этих игр отличается от однодвижкового с ними Venom'a настолько, насколько вторая часть Serious Sam'a — от первой. Делайте выводы.

Николай ДАВЫДОВ

ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР. НИКОГДА ПРЕЖДЕ ЭТО СЛОВОСОЧЕТАНИЕ НЕ РАСКРЫВАЛО НАМ СВОЙ СМЫСЛ СТОЛЬ ГЛУБОКО. ТАК ЧТО ЖЕ ЭТО? ШУТЕР С ЭЛЕМЕНТАМИ "ТАКТИКИ"? ИЛИ ЖЕ НЕКАЯ ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА В ОБОЛОЧКЕ FPS? КАК БЫ НЕОЖИДАННО ЭТО НИ ПРОЗВУЧАЛО, VENOM — ПЕРВАЯ ИГРА, ПОЧТИ ДО ПРЕДЕЛА РАСКРЫВШАЯ ВЕСЬ ПОТЕНЦИАЛ ДАННОЙ ИДЕИ, ТАКОЙ ЖЕ СТАРОЙ, КАК И САМИ КИ. (GAME.EXE #12'01)

ТЕХНО–АРТ ГОДА (графика и технология)

1. Severance: Blade of Darkness



www.codemasters.com/severance	
Action (slasher)	
Разработчик	
Rebel Act Studios	www.rebelact.com
Издатель	
Codemasters	www.codemasters.com

Услада очей моих

Ну не дали "Игру года", отодвинули на второе место. Бывает. Не все играли, не всем повезло. Зато сомнений о графике–и–технологии (а именно им посвящена эта номинация) не было и быть не могло. Взглянув на экран хотя бы из–за чужого плеча, всякий немедленно осознавал, что р–р–революция произошла и оценки графики в играх никогда больше не будут теми же.

Со времен Quake источники света уныло липли к стенам и освещали окружающую обстановку исключительно стабильно: либо светит, либо греет. Не хватало компьютерам мощности обсчитать динамический свет и тени, ох, не хватало.

Многие обещали, что именно их игра первой покажет кузькину мать полностью динамическому освещению на доступных народу компьютерах. И никто из них не смог подтвердить обещания делом. А в мадридской Rebel Act Studios как бы невзначай, без особой шумихи, взяли — и все–все сделали... ▶

2. Max Payne

www.maxpayne.com	
3D action	
Разработчики	
Remedy	www.remedy.com
3D Realms	www.3drealms.com
Издатель	
Gathering of Developers	www.godgames.com
Издатели в России	
"1С"	http://games.1c.ru
"Логрус"	www.logrus.ru

Глаз без ресниц

Что? Вам интересны здешние текстуры, детализация, пропорции, освещение? Разрешение, число цветов, еще какие–то мелочи? А может, вас движок интересует? Возможности MaxFX спокойно спать не дают? Послушайте, да в случае с графикой Max Payne все это не имеет ровно никакого значения.

Max Payne — это прежде всего скриншоты. Скрин–шо–ты! СКРИНШОТЫ!!!

В кино (Matrix, Swordfish) таких эффектов добиваются, заведя хоровод из восьмидесяти камер с поддержкой CGI. У нас же достаточно разобраться с последовательностью консольных команд и хитрым расположением управляющих клавиш.

И тогда... Замораживаем в кадре жуткую перестрелку. С гильзами, пулями, инверсионными следами, мраморной крошкой, кровавыми брызгами. Даем батальному полотну хорошенько настояться. А затем движением манипулятора системы "мышь" проникаем ВНУТРЬ картины. ▶

3. Serious Sam: The First Encounter

http://serioussam.godgames.com	
Шутер от первого лица	
Разработчик	
Croteam	www.croteam.com
Издатели	
Gathering of Developers	www.godgames.com
Take 2 Interactive	www.take2interactive.com
Издатели в России	
"1С"	http://games.1c.ru
"Логрус"	www.logrus.ru

Ошибался, или Гей, славяне!

Все, кто регулярно читает Game.EXE, знают, что я не люблю игры, похожие по цвету на конфетные фантики. Еще совсем недавно я был уверен, что любая игра, претендующая на интересность, просто обязана проявить сдержанность и аккуратно выдержать всю графику в одном четком стиле. Мягкие переходы оттенков, тонкая игра полутонов, отсутствие ярких "компьютерных" цветов...

Что ж, как и положено мыслящему существу, признаю: ошибался. Впредь не повторится. Serious Sam: The First Encounter доказал, что даже ненавистный эффект линзы, закрывающий половину экрана жуткими цветастыми кругами, может быть использован по делу и со вкусом, а уж яркие и сочные цвета самой природой предназначены для яркой и сочной игры.

Архитектура, с легкостью выжимающая "А–а–ахх!.." из груди, монстры, не только талантливо нарисованные, но еще и блестяще анимированные, и при этом, несмотря на ▶

УСЛАДА ОЧЕЙ МОИХ

Severance: Blade of Darkness

ОДНО ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ НА СЕГОДНЯ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРНОГО ИСКУССТВА — РАЗ. ДЬЯВОЛЬСКАЯ МАСКУЛИННАЯ ЗАБАВА, ПОСЛЕ КОТОРОЙ ХОЧЕТСЯ ПОЙТИ И ВСЕРЬЕЗ ПОДРАТЬСЯ С КЕМ-НИБУДЬ НА КУЛАКАХ, — ДВА. ПЕРВАЯ ЗА ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ИГРА, ЗАСТАВИВШАЯ СПЛОЧЕННЫЙ КОЛЛЕКТИВ СВОИХ РЕЦЕНЗЕНТОВ ПОЖАЛЕТЬ ОБ ОТСУТСТВИИ COOP-РЕЖИМА, — ТРИ... (GAME.EXE #4'01)

Я прохожу мимо факела на стене — и моя тень, гротескно сокращаясь, исчезает за спиной. Я беру тот самый факел в руку — и при каждом взмахе им дружный коллектив теней на стенах повторяет нашу хореографическую битву со всеми подробностями, дразня окрестных монстров. Да и они, монстры, обожают по-театральному пугать меня своей гигантской тенью на стене, прежде чем показаться на глаза...

Анимация, текстуры, вода, пламя... Нет, никаких сил не хватит, чтобы описать словами все то великолепие, которым встречает игрока Blade of Darkness. Да и надо ли? Вы его видели. Наверное. А если пропустили — играйте, пока не поздно, пока играется. И не забудьте, когда насладитесь, заглянуть "под капот" — там масса интересного, особенно то, что практически вся игра, кроме ядра, написана на сценарном языке Python и допускает легчайшую модификацию "на лету". И при этом как-то умудряется почти не тормозить!

Господин ПЭЖЭ

ОШИБАЛСЯ, ИЛИ ГЕЙ, СЛАВЯНЕ!

Serious Sam: The First Encounter

яркие цвета, отнюдь не аляповатые. Начинаешь всерьез верить, что на далеких планетах и правда живут и процветают ярко-алые скорпионы...

А поскольку номинация у нас универсальная, надо сразу же похвалить и чисто технические стороны: Огромные Открытые Пространства (ООП), как раз набравшие популярность к моменту выхода "Сэма" в люди, реализованы четко, чисто и довольно шустро, хотя, безусловно, полигонов использовано не слишком много. Но, впрочем, это простительно первой игре: взглянем хотя бы на демо The Second Encounter и увидим, что полигонов резко прибавилось, как мы и хотели всю дорогу.

Игры с гравитацией, полная поддержка всевозможных графических чудес, обеспечиваемых современными видеокартами (вы ведь бродили по техно-уровню и дивились красотам тумана и зеркал, правда?), невероятный набор инструментов для собственной разработки, лежащий прямо на диске с игрой, дружелюбные девелоперы, доступные в форумах... Даже id в некоторых аспектах отходит на второй план. Мы это ценим.

Господин ПЭЖЭ

ЛУЧШИЙ ШУТЕР СО ВРЕМЕН DOOM. РЕДКАЯ, ШТУЧНАЯ, ПОЧТИ ГЕНИАЛЬНАЯ ИГРА. НЕ ПОЙМИТЕ НЕПРАВИЛЬНО: БЫЛИ ИГРЫ ЕЩЕ ЛУЧШЕ, НО ОНИ УЖЕ НЕ БЫЛИ ШУТЕРАМИ. А ЭТО — ЧИСТОЕ МЯСО, И НИЧЕГО ДРУГОГО. ПОДГУЗНИКИ В КОМПЛЕКТ НЕ ВХОДЯТ. (GAME.EXE #5'01)

ГЛАЗ БЕЗ РЕСНИЦ

Max Payne

НИЧЕГО УЖЕ НЕ ПОДЕЛАЕШЬ, MAX PAYNE НАВЕКИ ИЗМЕНИЛ ВНЕШНИЙ ВИД ЭКШЕНОВ ВСЕХ МАСТЕЙ — СДЕЛАЛ, ТАК СКАЗАТЬ, ЖАНРУ ПЛАСТИЧЕСКУЮ ОПЕРАЦИЮ ПОДРУЧНЫМИ СРЕДСТВАМИ ВРОДЕ БЕЙСБОЛЬНОЙ БИТЫ. (GAME.EXE #9'01)

Max Payne превратил охоту за скриншотами, хорошо знакомое моим коллегам узкопрофессиональное развлечение, в искусство, вид народного творчества. Тут, кажется, нашими дорогими конкурсантами (помните, .EXE проводил соцсоревнование среди читателей на звание "Шотомастер-золотые руки"?) проделано все: от несколько эксцентричного снимка летящей в глаз пули до готовой киноафашиши с Пейном, идущим сквозь огонь с переломленным на локтевом сгибе гранатометом. Но отпечатанные на исторической родине снимки Payne, как бы хороши они ни были, — это уже не то. Весь шок заключается в том, что в добумажную пору внутри каждого из скриншотов Max Payne можно жить.

Скользить между застывшими фигурами участников "мексиканского противостояния". Прослеживать траекторию полета каждой дробинки. Проницать бушующее пламя, дабы поймать из его глубины этот поразительный ракурс. Знаете, в гонконгском кинематографе в таких случаях было принято просто подвешивать оператора за пояс и таскать беднягу над головами дерущихся, палящих с двух рук, размахивающих самурайскими мечами актеров. А сколько тружеников объектива было загублено световыми саблями во время съемок "Звездных войн"! Remedy же заботится о вашем здоровье. Цените!

И как легко и приятно в подобных условиях смаковать текстуры (кинематографические), вкушать детали (фантастические), оценивать пропорции моделей оружия (реалистические) и любоваться освещением (калейдоскопическим)!

Хотя при оценке графики Max Payne они и не имеют никакого значения...

Фраг СИБИРСКИЙ

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Аддон года, или Добавочные 4,9

Operation Flashpoi[nt:] Red Hammer

Под "аддоном" можно разуметь разные вещи. Кто-то назовет так Diablo II Expansion Set: Lord of Destruction.

Для меня Lord of Destruction — самостоятельная игра. Для разработчиков из Blizzard, изготовивших данный "полнобюджетный сиквел", я думаю, тоже. Другое скандально известное дополнение к великому целому — Half-Life: Blue Shift. Коротко, блекло и скучно. Неинтересно. Или вот, уже ближе к нашей теме, знаменитый Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear: Black Thorn (см. прошлый номер). Ну, для всякого человека, любящего игры серии "Tom Clancy's", это "произведение" — вариант Command & Conquer: Yuri's Revenge, если вы понимаете, о чем я. Бездарно, патетично и несбалансированно. Да еще и с сомнительным многопользовательским душком.

Нет, только один аддон в 2001 действительно пришелся мн[е по] душе. Это великолепный **Opera[tion] Flashpoint: Red Hammer** (Boh[emia] Interactive, www.bistudio.co[m;] Codemasters, www.codemasters.c[om]). Вещь! Лишенный излишней ши[ро]ты и полноводной бюджетности, но [раз]мерно далекий от графоманских [на]падок "профессиональных изгото[ви]телей аддонов", выразительный, [...] закрученный, кинематографич[ный,] успешно выполняющий главное [пра]вило аддона: быть еще интерес[нее,] чем оригинальная игра. Что уда[ется] далеко не всем, не всегда и тре[бует] немалого таланта. Ведь весовые [ка]тегории в схватке "игра — адд[он"] никогда не бывают равны.

Фраг СИБИРС[КИЙ]

Afterparty

Не клонирование, но оригинальность

На сцене – Петри ЯРВИЛЕХТО (Petri Jarvilehto), project leader Max Payne, синефил, игродел и постоянный читатель Game.EXE. Плачет от счастья, поэтому комкает ответы, то и дело срываясь на финно-угорский, с которого у нас просто нет переводчика.



Молодые, счастливые, непобежденные. Remedy после Max Payne (стоит третий слева) и толики шампанского. Петри Ярвилехто — на самом-пресамом переднем плане в самом-пресамом первом ряду. Как и положено лидеру проекта. Композиция выверена идеально.

Game.EXE: Петри, довольны успехом Max Payne? Мы здесь следили за NPD Intellect — похоже, продажи высоки и стабильны.

Петри ЯРВИЛЕХТО: Довольны?.. Да мы просто счастливы! Мы были потрясены и теплым приемом, который оказала нам критика, и невероятными продажами (про ПК-итерацию игры помолчим, но Xbox и PS2-версии Max Payne уже несколько месяцев не покидают десятку наиболее покупаемых игр для соответствующих платформ. — **.EXE**) — нет ничего лучше, чем видеть, как окупаются четыре года напряженной работы.

.EXE: Были ли за эти четыре года идеи, от которых вы отказались, а теперь страшно об этом жалеете? Не стесняйтесь, Петри, мы — ни единой живдуше!..

П.Я.: Всегда есть возможности что-то улучшить — мы на редкость строгие критики, когда дело касается Max Payne. Но, должен вам сказать, у нас еще осталось несколько тузов в рукаве.

.EXE: Утром, когда игра появилась на магазинных полках, вы проснулись одним из главных мировых девелоперов, чему свидетельством — наш памятный знак-2001. Как планирует развиваться Remedy? Будете нанимать новый персонал?

П.Я.: Нет. Меньше всего мы хотели бы расползаться вширь. Когда в компании начинает работать больше сотни сотрудников, ни к чему хорошему это обычно не приводит: начинаются проблемы со взаимодействием, расфокусированность и тому подобные неприятности. Кроме того, значительно лучше работается, когда знаешь в офисе каждого человека, когда не нужно делать три раза ку при виде начальника и являться на службу к девяти утра при галстуке.

.EXE: Петри, а что насчет недавно анонсированных широкоэкранного кинофильма и узкоэкранного телесериала по мотивам Max Payne? Брюс Виллис уже согласился играть? Или Сами (Sami Jarvi) все сделает самостоятельно?

П.Я. *(сухо)*: Пусть голливудские деятели сами со всем этим разбираются. И уж точно комментировать актерский состав еще рано.

.EXE: Компьютерные игры делятся теперь на "до Max Payne" и "после Max Payne". Ожидаете атаки клонов?

П.Я.: Вне всякого сомнения. Мы еще увидим bullet time в играх, но я сильно сомневаюсь, что кто-то осмелится копировать Макса как персонаж. Подобный подход мы уже проходили: помните, сколько вариантов ларыкрофт рвалось на наши винчестеры два-три года назад?.. Клоноводы быстро поняли, что такой подход не окупается. В самом буквальном смысле. В сегодняшней индустрии, как выясняется, наибольшую прибыль приносит не клонирование, а оригинальные идеи.

.EXE: В инструкции по эксплуатации, вложенной в коробку с Max Payne, есть следующая фраза: "Further adventures of the character are already in the works". Что бы это зна?..

П.Я.: Там такое написано?! Правда?.. Дайте-ка подумать. Может быть, это было пророчество о том, что Макс с боем ворвется на PS2 и Xbox?..

Интервью вел **Андрей ОМ**.



ДИЗАЙН ГОДА

1. Black & White

www.blackandwhite.ea.com
Симулятор бога
Разработчик
Lionhead Studios www.lionhead.com
Издатель
Electronic Arts www.ea.com

Детская комната

Игра строит свои отношения с человеком по четко определенным законам. Мы с автоматом в руках бежим в направлении желтой стрелки. Мы двигаем замершие фигурки бойцов в направлении решающего удара. Мы строим магазин по продаже скобяных изделий. Мы мчимся по трассе в окружении разноцветных щитов рекламы. Или пусть даже месим полиговно джунглей, потеряв представление о точке конечного назначения.

Что бы мы ни делали, мы должны оставаться в рамках заранее определенной роли. Пока ты в симуляторе F1 остаешься пилотом спортивного болида, пока в очередном "крафте" добываешь лес и отправляешь юнитов в пекло, все хорошо. Если ты захотел стать кем-то еще, игра превращается в Battlecruiser Millennium и через некоторое вылетает с сообщением об ошибке прямо в синий-синий космос операционной системы. Стоит остановиться, свернуть с трассы, просто поглядеть в небо ▶

2. Max Payne

www.maxpayne.com
3D action
Разработчики
Remedy www.remedy.com
3D Realms www.3drealms.com
Издатель
Gathering of Developers www.godgames.com
Издатели в России
"1С" http://games.1c.ru
"Логрус" www.logrus.ru

Адские машины желания доктора Петри

Когда в 1975-м вышли "Челюсти", за слово "постмодернизм" в приличном обществе еще не лупили подсвечниками, по причине чего кинокритики незамедлительно начали биться над тем, что хотел сказать всем этим юный Спилберг, отнюдь не замеченный ранее ни в чем предосудительном и сразу после "Челюстей" засевший за съемку оптимистичного до рвоты фильма "Близкие контакты третьего вида". Некоторые всерьез проводили параллели с библейской легендой о проглоченном китом Иове, полагая, что гигантская акула является первичной метафорой, будящей в зрителе некое архетипическое видение. Другие считали, что фильм включает в нас тайные триггеры страха перед водой, откуда наши дальние предки выползли некоторое количество сотен миллионов лет назад. Но лучшая интерпретация "Челюстей" принадлежит блестящему британскому романисту Кингсли Эмису (Kingsley Amis), ▶

3. Serious Sam: The First Encounter

http://serioussam.godgames.com
Шутер от первого лица
Разработчик
Croteam www.croteam.com
Издатели
Gathering of Developers www.godgames.com
Take 2 Interactive www.take2interactive.com
Издатели в России
"1С" http://games.1c.ru
"Логрус" www.logrus.ru

Единый и неделимый

Никто не знает, что такое дизайн. Если кто-то скажет вам, что выяснил это, не верьте: он обманывает либо себя, либо вас. Я честен, и потому притворяться не собираюсь.

Мое понимание дизайна тоже однобоко и странно. Если я вижу, что интересующий нас объект сделан цельно, каждая его часть пригнана к остальным так плотно, что невозможно различить щели, я считаю, что дизайнеры не зря старались. Игра с хорошим дизайном может мне даже не нравиться, в конце концов разным людям нравится разная музыка и разные книги. Но цельность все равно будет видна каждому, кто присмотрится внимательно.

В "Сэме" цельность — главная составляющая. Судя по интервью (см. где-то в окрестностях), авторы сначала придумали стройную систему, а уж затем начали ее реализовывать. Куча монстров без особого интеллекта — значит, огромные пространства, иначе где они все разместятся? ▶

Вдохновение

Испытание порочного круга на разрыв

Имя: Крис МАНН (Chris Mann).
Год рождения: 1965 г.
Место жительства: Шеффилд, Великобритания.
Род занятий: композитор, музыкант, продюсер, глава Mann-Music. И — автор потрясающего саундтрека к игре Independence War 2: The Edge of Chaos, ставшего у нас лучшим в отчетном году.
Общие сведения: Начал играть на скрипке в восьмилетнем возрасте, учился в Шеффилде, посещал художественный колледж, который благополучно бросил. Как сессионный музыкант начал периодическую работу в четырнадцатилетнем возрасте, играя на скрипке и перкуссии, а также пробуя силы как вокалист. Тогда же начал записывать собственную музыку. Играл в разнообразных оркестрах и группах, сопровождая в том числе клубные диджей-вечеринки. В течение четырех лет был вынужден писать музыку, что называется, в стол, по ночам, днем отдавая себя всяческим мультимедийным и художественным выставкам, а также дизайну интерьеров и наружной части домов. Лишь недавно стал наконец-то заниматься музыкой профессионально: сегодня работает сразу на несколько девелоперских команд, создавая музыку и спецэффекты для игровых проектов; кроме того, пишет музыку для кино, телевидения и т.н. new media — по большей части для постановок независимого и документального кино. Также вовлечен в образовательную деятельность, участвуя в нескольких обучающих new media-проектах.

Нормативная часть

Game.EXE: Здравствуйте, Крис! И спасибо, что согласились на интервью.

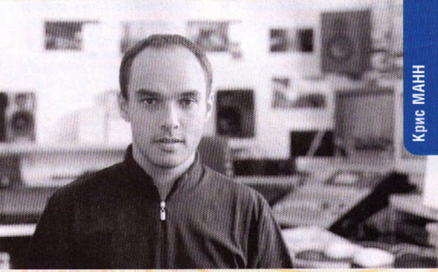
Крис МАНН: У меня очень напряженный рабочий график сейчас, но мне также очень интересно рассказать о том, что я делаю.

.EXE: Первый вопрос: как вы попали в проект? С вами связались девелоперы или это был издатель (Infogrames)?

K.M.: Компания Particle Systems, авторы Independence War 2, располагается неподалеку от моей студии, так что как только я узнал о своих соседях, тут же попытался с ними связаться. Мой друг, работающий в Infogrames, отправил им демо, ребята тепло его приняли, — с тех пор и сотрудничаем.

.EXE: Интересно, как выглядели ваши отношения с точки зрения взаимодействия стороннего композитора с командой и менеджментом: как вам рассказывали о самой идее игры, о сюжете, о главном герое; что от вас хотели услышать менеджеры проекта и т.д.?

K.M.: С последними я общался по поводу проекта, так сказать, в общем и целом — чтобы уяснить основные цели и настроение игры. Я усердно листал разнообразные дизайн-документы, смотрел концепт-арт. Particle, в свою очередь, хотели понять, могу ли я создать оригинальный игровой саундтрек, который отражал бы определенные идеи, стоящие за личностной и эмоциональной



Композитор, музыкант, продюсер, глава Mann-Music. И — автор потрясающего саундтрека к игре Independence War 2: The Edge of Chaos, ставшего у нас лучшим в отчетном году. Крис Манн!

стороной человеческого естества (подавленность, боль утраты, длительное тюремное заключение), который в то же время играл бы роль интерактивного звукового сопровождения — дабы усилить окраску определенных частей игры, сюжета и игрового пространства в принципе.

Я написал музыку для трех основных частей проекта. Каждая имела свою тему и различные фрагменты-"настроения" — напряженные и более расслабленные, с тем чтобы соответствовать "душевному состоянию" происходящих в игре событий. Кроме того, были созданы дорожки, сопровождающие видеовставки и те моменты, когда игрок находится на базе. Разумеется, все они различались по настроению — в зависимости от того, что происходит с игроком. Словом, почти вся музыка создавалась в тесной привязке к эмоциям, сюжету, локациям и общему виду ситуации.

В Particle Systems очень хорошо приняли и то, сколь разнообразна была музыка (акустика, переплетающаяся с синтезированными звуками), а потому в итоге оставили на мое усмотрение творческий процесс в целом. Впрочем, мы вместе отбирали музыкантов — из числа нравившихся и мне, и команде...

.EXE: Можете назвать их? Я имею в виду, было ли это как "Знаешь, мы тут слушаем Plaid и Global Communications, и ты не мог бы сделать примерно то же самое, только чуточку другое?" Наверное, глуповато звучит, но, согласитесь, возможна и такая постановка задачи.

K.M.: И да, и нет! Я вот тут откопал фрагмент брифа из дизайн-документа, часть, касающаяся музыки:

"Космические постановки очень долгое время увязывались со стереотипом громкого, резкого оркестрового аккомпанемента с величественными, волнующими темами и вдохновенными увертюрами. Тем не менее, начиная работу над Independence War 2: The Edge of Chaos, мы намерены разорвать этот порочный круг, привести эмоциональный спектр музыки к более человечному виду с тем, чтобы музыка описывала скорее личностные события и характеры героев, нежели бескрайние просторы космоса или масштабные конфликты.

Игровое пространство будет окружено эмбиентными структурами, мягкой музыкой, классической в своей вдохновенности, однако же с некими менее традиционными оттенками и привкусами, использующими синтезированный звук вместе с более традиционными инструментами. К примеру, такова музыка у Philip Glass, Brian Eno, Massive Attack и т.д.

СТР. 39 ▶

Black & White

ДЕТСКАЯ КОМНАТА

ИНОГДА ХОЧЕТСЯ, ЧТОБЫ BLACK & WHITE НЕ ПОЛУЧИЛА ВСЕХ ЭТИХ OURCHOICE'ОВ, ЧТОБЫ РЕЦЕНЗЕНТЫ НЕ ВЫСТАВЛЯЛИ ЕЙ ОЦЕНОК, ОБЩАЯ СУММА КОТОРЫХ УЖЕ ПРИБЛИЖАЕТСЯ К ВЕЛИЧИНАМ АСТРОНОМИЧЕСКОГО ПОРЯДКА. ПУСТЬ ОНА ПРОВАЛИТСЯ. НАПИШИТЕ О НЕЙ ПЛОХО. ОБЗЫВАЙТЕ ЕЕ "ТАМАГОЧИ", "ПОКЕМОНОМ" И КАК ТАМ ВАМ БУДЕТ ЕЩЕ УГОДНО... ИГРА ЖИВЕТ В ДРУГОМ ИЗМЕРЕНИИ... (GAME.EXE #5'01)

— тут же собьют идущие сзади машины. В отличие от тебя, они никогда не теряли представление о цели игры. Они точно знают, где есть начало, где есть конец, где пролегают границы, отделяющие возможное от недосягаемого.

На свете существует всего несколько игр, в которых местные жители, кажется, никогда не слышали об этих границах. Одна из таких игр — Black & White. Результат хитроумного технического приема или обыкновенное самовнушение — какая разница? Но вот мы высаживаемся на остров — и ничего не происходит. Ворота с надписью "Финиш" тщательно скрыты в тропической листве, а фантастический графдвижок творит чудеса с перспективой и ракурсами. Хочешь — пари выше птиц, хочешь — ползай по земле, словно крот. Интерфейса управления нет в помине. Вместо главного меню — неземной красоты дворец, в который лишний раз боязно и войти. Важные задачи кажутся второстепенными, обитатели острова не обращают на центральную фигуру любой компьютерной игры — ее покупателя — ровным счетом никакого внимания. Осень приходит, и листья падают сами по себе.

Озадаченный игрок начинает постепенно создавать внутри Black & White свои границы, свои правила, свои цели. Игрой является то, что попадает в его поле зрения. Возникает ощущение, что увидеть одновременно все невозможно. Контролировать каждого, несмотря на божественный статус, не получается. Безграничная власть и сила не гарантируют стопроцентную эффективность действий. Ты можешь поднять в воздух гигантскую глыбу — и бездарно промахнуться, попав совершенно не туда, куда собирался. Ты владеешь секретами могущественных заклинаний — но в нужный момент сорвется рука, и все пойдет насмарку. Привыкнув смотреть на все с высоты, поражаешься тому, насколько достоверно ведут себя эти маленькие человечки на поверхности. Спасаешь кого-то от гибели в последний момент (чистая случайность, мог же не обратить внимания) и чувствуешь холодок внутри — насколько все же эта игра больше тебя.

Black & White напоминает мне детскую комнату, полную разнообразных игрушек. В ней скучно находиться, если ты забыл настоящее значение глагола "играть". Забыл, как из окружающих предметов создавать каждый день новую игру. Black & White, этакая лакмусовая бумажка, отделяет детей от взрослых, вне зависимости от их физического возраста...

За пределами этой комнаты бродят чернорабочие и гудят трансформаторные будки. В ослепительном свете переносных ламп можно разглядеть скалируемый графический движок, смешение жанров, "революционный" AI, дрожащую в такт движениям мышь, беспрецедентную свободу действий, новые стандарты в области многопользовательской игры и все прочее, что в совокупности образует праздничное понятие "Лучший дизайн". Встречаем!

Олег ХАЖИНСКИЙ

Max Payne

АДСКИЕ МАШИНЫ ЖЕЛАНИЯ ДОКТОРА ПЕТРИ

сказавшему, что "это о том, как охрененно страшно быть съеденным охрененно огромной акулой".

Когда Max Payne вышел, главным для нас было найти верный тон, не сорваться а) в беспробудные синефильские восторги по поводу многоуровневых цитат (см. рецензию "Жестокий полицейский" в сентябрьском-2001 номере) и б) в сухую колючую аналитику "графика-оружие-рапид" (см. рецензию "Жестокий полицейский-2" там же). Ко всему прочему, в красном углу своего The Bat! я храню письмо от ББ (caporegime, знаете ли, нечасто радует нас личными письмами), где есть такие слова: "Андрей, был не прав. Max Payne и в самом деле ГЕНИАЛЬНАЯ игра".

Давайте посмотрим на это следующим образом: при всем моем уважении к финскоподданным (см. центральное эссе главы "Разработчик года"), киноманская часть Max Payne (MP) играет на чужом поле, — и я сильно сомневаюсь в успехе недавно анонсированного одноименного фильма. То есть в компьютерно-игровой вселенной, где до сих пор считается нормой жизни исполнение сюжетной линии на коленке за полчаса до отправки игры в печать или, напротив, сценарные кульбиты в духе индийского двухсерийного полотна "Ганг, твои воды замутились", MP сияет адским светом. В кинематографе же подобное обычно выходит, минуя мультиплексы, сразу на видео и носит обидную кличку "би-мувиз".

Что же до дизайна, внутриигровых механизмов, того, что делает игру игрой, — здесь MP чувствует себя наилучшим образом, уступая, как видите, только Black & White. Четко дозированное применение bullet time, не дающее "соскочить" с игры до финальных титров. С иезуитской хитростью расставленные триггеры — можете быть уверены, что ровно в ту секунду, когда вы протянете руку утереть со лба пот, в харизму Максимилиана полетит граната, посланная выскочившим из-за угла десантником. Чудо: сбалансированное оружие. "Ингрэмы" для зачистки комнат, Jackhammer — для романтических встреч в узких дверных проемах и на лестничных клетках. (И только по "Беретте" в каждой руке — на все случаи жизни.) Выверенная ее, игры, продолжительность: вы не успеваете устать, не успеваете напустить на щщи скучающее выражение, как упомянутые финальные титры оставляют вас с ощущением легкого голода и крепнущим желанием прямо сейчас запустить игру с начала еще раз (а это, надо заметить, заветнейшая мечта любого девелопера, верно, товарищ КранК?).

Все это, если вы позволите мне вольно процитировать Эмиса, о том, как охрененно весело выпрыгивать из-за угла в замедленной съемке, паля в противников из охрененно скорострельных "Ингрэмов".

Андрей ОМ

ЗНАЕТЕ, ЧТО ЦЕННЕЕ ВСЕГО В MAX PAYNE? ДАЖЕ НЕ ФЕЕРИЧЕСКИЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ — НАОБОРОТ, РЕДКИЕ МИНУТЫ ЗАТИШЬЯ. КОГДА ОЩУЩЕНИЕ БЛИЗКОЙ ОПАСНОСТИ ПОДНИМАЕТ ДЫБОМ ШЕРСТЬ НА ЗАГРИВКЕ, А ПАЛЬЦЫ ПЛЯШУТ НА СПУСКОВЫХ КРЮЧКАХ "БЕРЕТТ". ШТОРМОВОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. ПРОГНОЗ НЕБЛАГОПРИЯТЕН. (GAME.EXE #9'01)

Крис МАНН

▶ СТР. 37

Настроенная вокруг некоей основы, музыка будет представлена разнообразием тем, которые послужат акцентами на благо общего настроения игры и отдельных ситуаций..."

Вот примерно с этого и начались мои поиски того, что потом вылилось в саундтрек. Я просмотрел несколько фильмов, например, "Пятый элемент" Люка Бессона, — потому что Particle нравилось смешение стилей, отслушал несколько дорожек исполнителей, пишущих в близких к заданному стилях, включая, скажем, Craig Armstrong и Plaid.

Меня воодушевили эти авторы, однако в равной степени вдохновение приходило и от моих музыкальных опытов вообще. Множество вещей влияют на человека на подсознательном уровне. Очевидно, что мы впитываем в себя различные переживания по ходу жизни, и все они так или иначе сказываются на творческом процессе. Скажем, когда я был младше, то слушал только классическую музыку, но однажды, это было в семидесятых, мой двоюродный брат поставил мне впервые Kraftwerk. Мне было одиннадцать или двенадцать лет, и я был потрясен...

Я могу выделить ключевые моменты, в которые музыка поражала меня настолько, что влияла на вдохновение: когда я играл концерт Баха для двух скрипок, когда, будучи ребенком, слушал Trans Europe Exress и 'London Calling' (The Clash), когда засыпал под эмбиентные дорожки Brian Eno на второй стороне 'Low' (David Bowie), когда впервые смотрел Bladerunner (дорожку к Bladerunner написал Vangelis. — **.EXE**), когда слушал смесь из эйсид-джаза, фанка и хауса на 'Can You Feel It' (Fingers Inc.), когда смотрел живьём шоу The Disposable Heroes of Hiphoprisy (Michael Franti) и присутствовал на выступлении Underworld во время их турне Megadog в начале девяностых... Список можно продолжать и продолжать...

Я лишь хочу подчеркнуть, что все эти переживания влияют на тебя в личностном плане, а значит — воздействуют на твою креативность. Прослушивание "правильной" музыки, которая написана "в нужном стиле", в качестве источника вдохновения не воодушевляет меня так сильно, как та музыка, которая просто сопровождает меня по жизни.

Надеюсь, все это звучит не слишком претенциозно.

.EXE: Да нет. Конечно, когда ты пишешь музыку, то не копируешь то, что слышишь, это очевидно... Знакомый, словом, "подход". А скажите, слушать классику, а потом писать "прогрессивную электронику", — это как? Что вас вдохновляет в этом конкретном случае?

K.M.: Общее настроение. И то, как это настроение возникает во мне. Если я нахожу какие-то знакомые моменты в незнакомой музыке — уже проще.

Птичий язык

.EXE: Несколько слов о студии, о студийном оборудовании, которое вы используете.

K.M.: Я стараюсь не усложнять все излишне. Сейчас у меня куда больше оборудования, чем два года назад, когда я начинал работу над Independence War 2 (IW2). Тогда у меня был всего один синтезатор, Roland JV2080, и Yamaha 01V в качестве микшерного пульта, но при этом у меня не было времени, чтобы изучить это оборудование досконально, так что дорожка к IW2 была испытанием для меня, — ведь всё нужно было сделать в срок. И если я буду переиздавать дорожку к IW2 на CD, то, пожалуй, перезапишу ее целиком на том оборудовании (и с теми знаниями), что есть у меня сейчас.

.EXE: А что вы готовы поменять?

K.M.: Начать нужно с того, что самое ценное, что есть в музыке, — это основа, мысль, и вот в этом плане я вполне доволен тем, что сделал для IW2 с тем оборудованием и в тех временных рамках, которые имели место быть два года назад. Тогда я хотел достичь определенного уровня в записи саундтрека и в общем-то преуспел в этом, однако удалось далеко не все. Сейчас, оглядываясь назад, я использовал бы Kurzweil, у которого бОльшая глубина и прозрачность, чем у Roland. IW2 была записана на Yamaha SW1000, а тот звуковой интерфейс, что стоит у меня сейчас, много лучше! Кроме того, я "нарулил" кучу присетов для Roland — а в то время мне было попросту некогда этим заниматься. Сейчас Roland для меня — словно вторые руки, так что я поправил бы те патчи, которые использовал тогда. Наконец, сегодня у меня больше эффектов и плагинов, и мои навыки в области мастеринга улучшились чрезвычайно (T-Racks). Lexicon в качестве реверберaтора звучит куда лучше, чем то, что у меня было прежде.

Что касается оборудования — это два ПК, лэптоп, EgoSys WaMiRack 24 (интерфейс для записи на жесткий диск), DAT-магнитофон Tascam, пульт Yamaha 01V, мониторы Genelec, Kurzweil K2500 в рэковом исполнении (синтезатор-сэмплер. — **.EXE**), синтезаторы Roland JV2080 и Novation Nova, мультиэффект Lexicon MPX1, два старичка — Roland SH101 и TR606, MIDI-клавиатура Fatar Studiologic SL880, микрофон Rode NT2, скрипка, акустическая гитара и разнообразное ПО и плагины (Cakewalk, Soundforge, Acid Pro, Vegas, Cool Edit Pro). Для видео у меня Betacam SP1800 и монитор Sony.



Independence War 2

.EXE: Ага, классический Roland и классическая микшерная консоль...

K.M.: Roland — отличный синтезатор...

.EXE: А патчи? Вы используете заводские патчи (насколько я помню, в эту детку можно вставить карты расширения) или "наруливаете" какие-то настройки синтеза самостоятельно?

K.M.: На моем Roland стоят пять дополнительных карт расширения — Orchestral 1 и 2, World, Session и Vintage. Разумеется, я редактирую конкретный звук, если он чем-то меня не устраивает, но если все в порядке — почему бы не применить готовые патчи? На небольших музыкальных фрагментах я использую Roland вместе с Kurzweil — те звуки, что у них на борту, плюс эти самые карты расширения к Roland и дополнительный орке-

СТР. 41 ▶

■ АКСЕЛЕРАТОРЫ РАЗВРАТИЛИ ДУШИ, HALF-LIFE ПРИУЧИЛА К ГОЛЛИВУДСКИМ СЮЖЕТАМ. И ВДРУГ, ИЗ-ПОД ХОРВАТСКИХ БОМБЕЖЕК, КАК БАБОЧКА ИЗ-ПОД САЧКА, ВЫПОРХНУЛ ОН. СЕРЬЕЗНЫЙ ТАКОЙ. И Я ПОНЯЛ, ЧТО МОЛОДОЕ ПОКОЛЕНИЕ ПОЛУЧИЛО-ТАКИ СВОЙ ШАНС ПОНЯТЬ НАС, СТАРИКОВ, И ПРИНЯТЬ НА ГРУДЬ ДОЗУ АДРЕНАЛИНА ВМЕСТО ФИЗРАСТВОРА... КОНЕЧНО, ВСЕ БУДЕТ ИНАЧЕ, ЧЕМ У НАС, НО, ПОЖАЛУЙ, НЕМНОГИМ ХУЖЕ. ДА, ОЧЕНЬ НЕМНОГИМ... (GAME.EXE #5'01)

Serious Sam: The First Encounter

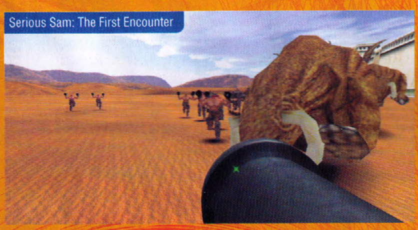
▶ Огромные пространства — значит, залитые солнцем и очень яркие. Спецэффекты, оружие — все подчинено общей цели.

Некоторые, правда, понимают под дизайном что-то другое. Они не берут в толк, как могут механоиды сосуществовать в одном месте с животными и скелетами. "Эклектика!", "Безвкусица!" и прочие матерные слова, которые можно от них услышать, отодвинули Serious Sam на третье место. Что ж, возможно, в чем-то они правы. Да и Египет, не к ночи будь помянут, должен иметь хоть какие-то пределы и границы, ибо довольно быстро надоел, несмотря на богатство и артистичность исполнения.

Только, бога ради, не считайте это придирками. В наших номинациях нет плохих игр, и дизайн Serious Sam: The First Encounter просто великолепен. А третье место — это просто повод работать над собой и дальше. И, судя по "Второму пришествию", шансы подняться выше в следующем году у игры имеются, и шансы эти очень неплохи...

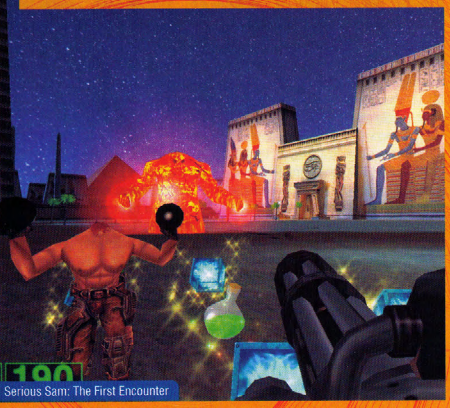
Господин ПЭЖЭ

Serious Sam: The First Encounter



Serious Sam: The First Encounter

Serious Sam: The First Encounter



Serious Sam: The First Encounter

► стр. 39

стровый банк для Kurzweil, и разбавляю все это собственными фирменными "звучками". Вообще, эти аппараты дают сотни возможных ходов, но я предпочитаю использовать Roland для духовых, Kurzweil — для перкуссии, а вот в создании смычковых и подложек у меня участвуют обе машинки. Кроме того, в этом году бюджет позволяет мне делать отдельные записи живого оркестра!

Что касается остальных инструментов... Я не самый лучший специалист по синтезу звука, меня выручает Novation Nova, когда нужен пресловутый "аналоговый" синтезаторный звук; исходя из прочего оборудования, список которого я озвучил, можно догадаться, что никаких специальных правил у меня нет, и последствия вы можете легко представить.

А что вы думаете по поводу подготовки сэмплов?

.EXE: Только руками! Долой патчи — только авторский звук (конечно, если время позволяет). С синтезаторами разобрались, а вот как насчет микширования?

K.M.: 01V — за свои деньги — потрясающая штука. Я расширил количество аналоговых входов до 24-х, но хотелось бы, конечно, перейти на консоль, использующую математику DSP с плавающей запятой, чтобы увеличить глубину (а значит, и мягкость) звука. Очень здорово иметь на борту у консоли всю динамику и все эффекты, — внешние эффекты не слишком удобная штука; впрочем, я отработал ситуацию, когда идет посыл на внешний мультиэффект, так что у меня во всех каналах присутствует еще и обработка Lexicon'ом.

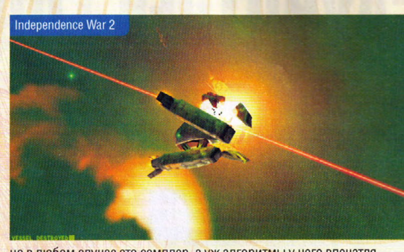
.EXE: Какие-нибудь VST-инструменты (если вы пользуетесь программным синтезом звука, конечно)?

K.M.: Хочется, но пока не приходилось. Когда вышел Rebirth, я попробовал его и понял, что мне не нравятся все эти маленькие ручечки, которые нужно крутить мышкой на экране монитора. Кроме того, я не очень-то люблю сам момент сосредоточения "производственного процесса" вокруг ПК — хочется иметь запасные варианты. Допустим, сгорит у меня компьютер — и что дальше? Работа встанет. А так — я могу использовать Kurzweil в качестве секвенсора и периодически скидывать записанные части на DAT.

.EXE: Да, это момент. Вообще, программные синтезаторы БЫЛИ неудобными и ограниченными, но с приходом VST2 они получили MIDI-автоматику, и их можно смело переопределять, например, на MIDI-контроллер и крутить в реальном времени. Кроме того, программные синтезаторы, которые раньше ругали за "пластмассовость" (отсутствие антиалиазинга на осцилляторах, к слову), сейчас получают второе рождение: простенькие алгоритмы усложнились с появлением более мощных процессоров, а некоторые программные продукты так просто чудо. К примеру, Native Instruments Reaktor (в разное время Depeche Mode и Mouse On Mars уверяли, что активно пользуются им), последняя работа Native Instruments — FM7. Очень нетривиальный звук при том, что эта программа поддерживает присеты практически от всех серийных синтезаторов с частотной модуляцией (Yamaha DX7 и далее). TC Mercury активно использовался Depeche Mode на их последнем альбоме 'Exciter'.

А вот Kurzweil, гм...

K.M.: Ну да, монстр, но, по-моему, отличная покупка. Качество звука очень высокое, динамический диапазон просто фантастический. Для "оркестрации" Roland звучит мутновато, понимаете? Kurzweil я купил уже подержанным, с тремя дополнительными ROM с присетами (оригинальные присеты, сами знаете, не очень),



Independence War 2

но в любом случае это сэмплер, а уж алгоритмы у него впечатляющие, все очень быстро и эффективно. Я собирался приобрести рэковый вариант Korg Triton или Proteus 2000, но очевидная разница в качестве звука меня просто подкупила... Вам что-то не нравится?

.EXE: Цена. Поиграв с полчаса на выставке оборудования и с клавиатурной, и с рэковой версией K2600, я влюбился в этот звук — но он стоит слишком больших денег.

У моего знакомого стоят ProTools, я трогал-щупал — здорово. Сейчас множество разработчиков создают очень мощные алгоритмы для DSP-ускоренных плагинов/синтезаторов, и я начинаю присматриваться к таким вот решениям: ставишь в компьютер DSP-плату и получаешь ту же мощь, что и у внешних устройств, зато гибкость необычайная и деньги не слишком большие.

K.M.: Цена — да. Я тоже не сразу смог позволить себе Kurzweil, но он того стоит. Что касается программного синтеза звука... Конечно, в будущем очень хочется пересесть на программы — я планирую создать переносную студию на основе лэптопа, чтобы можно было записывать какие-то моменты вне стационарной студии и приносить в нее материал. Наверное, стоит посмотреть Gigasampler.

.EXE: Эээ... Плохая идея. Во-первых, нужно учесть постоянные жалобы пользователей на нестабильность продукта. Во-вторых, Gigasampler был актуален в те дни, когда звуковые карточки потребительского уровня были не в состоянии обеспечить синтез по таблице волн и поддержку Soundfont 2, а профессиональные звуковые карты стоили слишком дорого. Сейчас даже дешевые потребительские решения от Creative (например, Audigy) могут все то, на что способен Gigasampler. И в-третьих, никакой поддержки VST/VSTi. Сейчас в цене хосты VST/VSTi — Cubase, Nuendo, Logic, Orion и т.д., так что Giga точно не вариант.

K.M.: Ну если уж говорить о ПО, то я сейчас очень активно использую T-Racks на последнем этапе обработки.

.EXE: И как вам T-Racks?

K.M.: Превосходно.

.EXE: Roland SH101 и TR606 — какой от них сейчас прок?

K.M.: Проку от них мало, это правда. Всего лишь две старые машинки, которые я перестал серьезно использовать. Когда не было MIDI, в качестве секвенсора я применял TR606, синхронизированную с Pro One (Sequential Circuits). Если ты набирал последовательность нот на Pro Five и сохранял их в режиме арпеджиатора (могу и ошибиться — давно дело было), ими можно было "рулить" через программируемую последовательность ритма для hi/low tom, сохраненных как сонг в TR606, уф... С тех пор все несколько поменялось и стало куда проще, не так ли?

стр. 43 ►

САУНДТРЕК ГОДА

1. Independence War 2: The Edge of Chaos

Космомузыка

www.independencewar.com
Космический симулятор
Разработчик
Particle Systems www.particle-systems.com
Издатель
Gathering of Developers www.godgames.com

Мягкое, нежное вступление. Почти сразу приходит альт, который своим появлением говорит: "Я здесь, внимание!". Синтезаторы — снизу, а он — сверху. Они вьют мягкую подложку, а он — сырой, яркий, плачущий поток звука. Снимите наушники — эмбиент не терпит сослагательного наклонения и "зажатой" акустики.

Крис Манн (Chris Mann), автор этого музыкального великолепия, успел номинироваться на премию Британской академии кино и телевидения (BAFTA, www.bafta.com) со своей звуковой дорожкой к Independence War 2. Вопреки устоявшемуся в индустрии клише, его музыка к игре — не пафосная космическая опера а-ля Star Wars, но явление яркое, своеобразное и при этом очень персонифицированное. Есть игра. Есть главные герои. И есть ИХ музыка. Кроме тебя, игрока, в эту интимную среду больше не пустят никого.

Главный герой, протагонист — центр повествования, игрового и музыкального. Боль утраты — музыка; одиночество заточения — музыка; холод безжизненного космоса — тоже ▶

2. Tropico

En La Palma Di Tu Mano

http://tropico.godgames.com
Градостроительный симулятор
Разработчик
PopTop Software www.poptop.com
Издатели
Gathering of Developers www.godgames.com
Take 2 Interactive www.take2interactive.com
Издатели в России
"1С" http://games.1c.ru
"Логрус" www.logrus.ru

С музыкальной дорожкой Tropico у меня личное.

Латиноамериканской музыке в последнее время приходится ассоциироваться с разного рода рикимартинами, пепси-колой и вконец задолбавшим прошлым летом всю Москву и область Ману Чао (Manu Chao) с его кландестиной. Признаться в приличном обществе в симпатиях к карибским ритмам автоматически означает навлечь на себя сочувствие (вариант — легкое презрение) публики. Вроде как начать напевать особым "шансонным" голосом "и вот сижу на нарах". Одним словом, конфуз.

На самом деле все обстоит ровно наоборот. Записывайте: бодрые кубинские старички Buena Vista Social Club вместо глянцевых мартинов, кубинский же ром вместо (ни в коем случае не вместе — чем раньше вы отучите своих детей добавлять в благородные напитки ▶

3. Shogun Total War: The Mongol Invasion

Японо-монгольская грусть

www.totalwar.com
Wargame
Разработчик
Creative Assembly www.creative-assembly.co.uk
Издатель
Electronic Arts www.ea.com

Кай исполняют кайчи — народные сказители, которые рождаются один раз в сто лет. Детям исполнять кай категорически запрещается — потеряют голос и до конца дней будут сипло кашлять. Правильно исполненный кай способен исцелять болезни и прогонять в нижний мир злых духов. Особенно хорош кай в сопровождении мориенхура — монгольского народного струнного инструмента.

В наши дни правильный кай найти почти невозможно. В магазинах "Путь к себе" за дисками тувинской группы Huun-Huur-Tu (www.huunhuurtu.com) выстраиваются длинные очереди. Но дисков на всех не хватает, и расстроенные упасаки покупают с горя книгу "Творческий сон. Основы самопознания" или обезжиренные ростки моркови. И зря! Потому что практически за углом в неприметном ларьке продается компьютерная игра Shogun Total War: Mongol Invasion, в которой, помимо шести с лишним сотен тысяч нулей и единиц, есть самый настоящий кай ▶

▶ СТР. 41

.EXE: А скрипка и гитара — часто вы их используете? Вообще, расскажите о живых инструментах поподробнее.

К.М.: Ну, пыль я с них сдуваю регулярно... Изначально-то я скрипач, и неплохой, надо сказать. Когда я начинал, мне не было и десяти лет, потом, уже тинейджером, играл в качестве сессионного музыканта; в оркестрах, ансамблях и бэндах встретил свое двадцатилетие, но потом как-то отошел от инструментальной практики. "Альт", который вы слышали в 'Cal's Theme' в IW2, — это действительно я, но на скрипке, просто струны настроены на тон ниже. Мне нравится "сырой" звук струнных. Кроме того, я отсэмплировал несколько звуков со скрипки, поменял высоту, растянул по времени и использовал в качестве подложек на других дорожках.

.EXE: Ага! А я все сомневался, когда слушал 'Cal's Theme'. Вроде бы — альт или виолончель, но ведь вы скрипач. Теперь все понятно. Плагины?

К.М.: Waves Native Power Pack (Q10, Mondo Mod, MetaFlanger, L1 Ultramaximiser)...

.EXE: ...удачный выбор.

К.М.: ...Sonic Foundry Track Eq...

.EXE: ...и не очень.

К.М.: ...Magneto и часть плагинов из пакета Hyperprism.

.EXE: ...а вот это уже ближе к делу.

К.М.: Вообще, я смешиваю их с эффектами 01V и Lexicon на разных этапах записи музыки.

Музыка

.EXE: А давайте-ка перейдем к самой музыке. Какие у вас предпочтения как у слушателя?

К.М.: Сейчас я, увы, не слишком много слушаю, но вот среди последних записей — Бах, Nitin Sawhney, 4 Hero, Coldplay, Plaid, Bebel Gilberto, Global Communications, Bjork, Craig Armstrong, PreFuse 73, Lonnie Liston Smith, Vaughan Williams, Faithless. Смущает вас такой разношерстный список? Меня тоже.

.EXE: Отнюдь. То, что я слышал на IW2, можно сравнить с трудами Klaus Schulze, Pete Namlook, Brian Eno, Tetsu Inoue, The Orb или даже с кем-то более современным, вроде Bola. А вот с точки зрения композитора — эмоции? ритм? мелодия?

К.М.: В общем и целом, самое главное — экспрессия, выразительность. В музыке я выражаю свои чувства. Конечно, эти чувства разной интенсивности. Попробую объяснить подробнее. Как я пишу музыку, зависит от того, ПОЧЕМУ я пишу музыку. Например, писать для себя — это совсем не то, что писать для фильма или игры. Когда я пишу звуковую дорожку, у меня уже есть контекст. Даже если ходов много, некоторые из них уже просчитаны, — контекст ограничивает меня, и в рамках этого контекста (иначе говоря, того, что хочет клиент) я и оперирую. Когда я пишу для себя, сам по себе контекст — самовозникающий, так что процесс начинается с эмоционального, личностного переживания. Если заказчик хочет чего-то более прозаического, я стараюсь быть более методичным в подходе к музыке, потому что для меня сложно писать не эмоционально и не атмосферно. В таком случае я подавляю свои естественные средства самовыражения, что, конечно, не есть хорошо.

.EXE: Могу себе представить. Что-нибудь помогает как-то поправить ситуацию?

К.М.: Только осознание того факта, что это именно то, что сейчас происходит.

.EXE: С чего вы начинаете писать музыку — с мелодии, ритма, отдельных фраз, аккордов?

К.М.: Большая часть идей касательно чувств, мелодии, ритма и оркестровки действительно рождается в голове. Иногда я слушаю музыку — для вдохновения или просто для того, чтобы начать писать самому. Когда определены сроки сдачи и нужно быть с головой вовлеченным в безостановочный творческий процесс, я предпринимаю определенные шаги к тому, чтобы, так сказать, не стоять на месте...

.EXE: Например?

К.М.: Если от меня требуется удержаться в определенных стилевых рамках, я начну с прослушивания тех авторов, которые в рамках данного стиля являются эталоном. В особенности это утверждение верно в тех случаях, когда конкретный музыкальный стиль мне не слишком знаком. Если даже после этого мы не находим общего языка с клиентом, я прошу его привести мне примеры той музыки, которая подошла бы к его конкретному случаю. Уже на этой основе я могу написать совершенно другую музыкальную дорожку, которая идеологически тем не менее достигнет своей цели.

.EXE: Расскажите, пожалуйста, как развивается каждая отдельная композиция — в вашей голове, в вашем секвенсоре, на вашем нотном листе?

К.М.: После порождения первоначальной идеи я беру небольшую паузу, а затем сажусь и начинаю оформлять свою задумку...

.EXE: ...То есть ловите тот момент, когда в голове крутится определенная, достаточно оформленная идея, и начинаете расставлять некие вешки, которые формируют первоначальный музыкальный холст; вы размечаете территорию, задаете границы? И если вы потеряете эту первоначальную мысль, то работа на этом останавливается? По-моему, я понимаю, о чем вы говорите...

К.М.: По сути это так. Я фиксирую первоначальную идею. Набросок. Я словно очерчиваю его. Этот набросок может быть небольшим или довольно объемным — когда как. Очень здорово после этой стадии взять передышку, чтобы внимательно обдумать уже записанную идею, "приподняться" над ней, а затем начать вникать в детали. Поджимающие сроки могут налагать ограничения на этот временной отрезок, и он может быть ОЧЕНЬ коротким, но когда я возвращаюсь после этой передышки к работе, то обычно уже готов развивать первоначальную идею, вносить изменения и т.д. Как говорится, на первом этапе — вдохновение, а вот потом — работа без отдохновения.



Independence War 2

.EXE: Некоторые музыканты, чтобы не потерять пресловутую "первоначальную идею", держат под рукой небольшой набор сэмплов или присетов для того, чтобы в случае надобности быстро оформить свою мысль, не потерять ее.

СТР. 45 ▶

Крис МАНН

3. S.W.I.N.E.

Ликуй, Пигсбург!

www.swine-online.com	
RTS	
Разработчик	
Stormregion	www.stormregion.com
Издатель	
Fishtank Interactive	www.fishtankgames.com

Попробуйте вспомнить типичное музсопровождение к типичной же стратегической игре: бравурные марши, скорострельные оркестровые перкуссии, куча звонких (и порядком надоевших) духовых, пафосные струнные... Казалось бы, чего проще — позвать в очередную игру "оркестр-республики-беларусь", да и дело с концом.

Молодая венгерская команда Stormregion оказалась мудрее, пригласив в игру живой акустический коллектив, играющий уже десять лет. Это — Masfel.

В S.W.I.N.E. очень необычный и странный для RTS звук — живая и яркая акустика с легким электронным налетом: мягкая виолончель (Eszter Salamon, единственная барышня в коллективе); гитара (Barnabas); насыщенный и нахальный бас (Janos Hegedus), местами занимающий лидирующие позиции в общей канве треков; воздушная акустическая перкуссия (Zoltan Ujj), щеточками-и-тарелочками добавляющая объем и ▶

Independence War 2: The Edge of Chaos

КОСМОМУЗЫКА

■ ...САМЫЙ КРАСИВЫЙ СОВРЕМЕННЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР И УЖ ТОЧНО ОДИН ИЗ САМЫХ ИНТЕРЕСНЫХ... ОДНА ИЗ ГЛАВНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ FLIGHT-МОДЕЛИ — НЬЮТОНОВСКАЯ, С ПРИСТАВКОЙ "ПСЕВДО", ФИЗИКА — УХОДИТ В ТЕНЬ СПУСТЯ ПОЛЧАСА ИГРЫ БЛАГОДАРЯ РАЗУМНОМУ УПРАВЛЕНИЮ, ЗАТО ФЕЕРИИ КРАСОК, ВЗРЫВОВ И ВЫСТРЕЛОВ НЕ ПЕРЕСТАЕШЬ РАДОВАТЬСЯ НИ НА МИНУТУ... ВИРТУОЗНО ПОСТАВЛЕННАЯ КОСМИЧЕСКАЯ ОПЕРА В ТРЕХ ДЕЙСТВИЯХ. (GAME.EXE #8'01)

▶ музыка! Это не саундтрек, приставленный к игре, не "ребята, а налабайте-ка нам технаря, мы тут стрелялку лепим", это монолитная часть игрового повествования. Выключающие музыку из игровых опций расписываются в собственной неполноценности — как игроки и как культурные люди.

Дорожки Криса Манна красной нитью проходят через все повествование, не преследуя, но сопровождая игрока во всех перипетиях интеллигентного (sic!) сюжета Edge of Chaos. Музыка, которая вдохновляет. Музыка, которая заставляет почувствовать. Иногда — откидываешься на спинку кресла, отпускаешь мышь и клавиатуру — и просто слушаешь собственные эмоции...

Впрочем, погодите... Вам нужно еще что-то рассказать или вы и так выключите то, что играет у вас в мультимедийных "хрипелках"? Не стесняйтесь, подключайте к компьютеру лучшую акустику в доме, выровняйте басы, запускайте Independence War 2 и слушайте лучшую "игровую" музыку года — вместе с самой нетривиальной игрой последнего времени в этом специфическом жанре.

Антон "Frown" УТКИН

Tropico

EN LA PALMA DI TU MANO

■ ИГРА, ГДЕ СТИЛЬ ВЫДЕРЖАН ОТ ПЕРВОГО МУЗЫКАЛЬНОГО ТАКТА ДО ПОСЛЕДНЕЙ ЗАКОРЮЧКИ В МЕНЮ: НА СВОЕМ МЕСТЕ НАХОДИТСЯ КАЖДОЕ СЛОВО В КАЖДОМ ДОКУМЕНТЕ И КАЖДЫЙ КИРПИЧИК В БЕЛОСНЕЖНОМ ДВОРЦЕ EL PRESIDENTE. (GAME.EXE #6'01)

▶ коричневое газированное пойло, тем лучше) пепси-колы. Для начинающих Virgin выпускает серию Seleccione Made in Cuba, более искушенная публика по всему миру в эту минуту как раз жадно сдирает ногтями целлофановую обертку с только что вышедшей на лучшем в мире лейбле Ninja Tune пластинки Rebel Radio Master Sessions Volume II. Доставьте своему CD-проигрывателю это удовольствие.

Так вот, Tropico. Игра, в которую можно играть, не имея монитора, видеокарты, клавиатуры и мыши. Приоткрою небольшую профессиональную тайну: она получила бы свой "Наш выбор" даже в том случае, если вместо отличного экономического симулятора представляла бы собой черный экран. Одно условие — оставьте аудиоколонки. Включите этот саундтрек. Вы все поймете. После первых двух тактов все, что вам хочется от жизни, — это разбрасывать сандалиями песок Варадеро. Причем немедленно. Куба рядом. Хоть и далека.

Локомотив саундтрека игры, человек, на котором все держится, Даниэль Индарт (Daniel Indart), — титанический композитор, для Латинской Америки — глыба масштаба по меньшей мере Кобзона. Его виртуозными аранжировками озвучено к тому же ежедневное утреннее телешоу для испаноговорящей Америки "Esta Manana" (собственно, "аста маньяна") — аудитории в данном случае самой требовательной, могущей за фальшь и полоснуть. Журнал Computer Games пишет, что приглашение Индарта для работы над Tropico обошлось GOD Games в подлинно сумасшедшие деньги. Фил Штейнмейер, главдизайнер игры: "И мы, и GOD хотели, чтобы всю музыку в игре (а это более тридцати минут) исполнял только Индарт. Мы давили на Take Two, которая не была готова заплатить и половины гонорара Даниэля. Время шло, Tropico была почти завершена, не было ясности только с саундтреком — как не было, впрочем, и альтернатив. Take Two уступила".

Индартова музыка в итоге не только натурально зажгла бикфордов шнур Tropico, сделав ее одной из лучших игр года, но и запросто, по-родственному похлопала по плечам завсегдатаев общественного клуба Buena Vista, что на Острове свободы. Si, los parranderos?

Андрей ОМ

P.S. Саундтрек к Tropico на обычном CD (который, впрочем, не слишком сильно пересекается с тем, что звучит в игре, — здесь, на аудиодиске, и вокала в композициях побольше, и аранжировки, на наш взгляд, попроще, и самой музыки — количественно — поменьше. Что, впрочем, нисколько не говорит о том, что диск в чем-то ущербен. Отнюдь! — **Прим. ред.**) можно приобрести на сайте лейбла LMS Records (www.lmsrecords.com). Оттуда же всем улыбается похожий на колумбийского наркобарона на вакации Индарт. Si tu no estaz. Честное слово.

Тише! Тише. Он говорит!

К.М.: Разумеется, у меня есть неплохой набор заготовок на такой случай. Когда я пишу музыку, то "проигрываю" фрагменты в голове, прежде чем подобрать к ним подходящий инструмент. С технической точки зрения — я просто подхожу к ближайшему инструменту, который позволит мне достичь того звука, который живет в голове, и начинаю с ним работать. Понимаете, что я хочу сказать? Иногда все совсем по-другому, и меня вдохновляет какой-то отдельный звук или ритм. Я ставлю ритмическую петлю и начинаю с ней играть... В случае оркестровки, например, я решаю, какой тип оркестра мне нужен, и определяюсь с ритмом и размером. Мне могут потребоваться определенные ноты и инструменты, чтобы воплотить идею и начать запись, так что я попросту играю определенные оркестровые фрагменты в своей голове и подбираю все это на оборудовании до тех пор, пока не получу искомое звучание. Извините, что вдаюсь в такие сложности.

.EXE: Все в порядке. Разверните, пожалуйста, мысль про оркестровку.

К.М.: Разным музыкальным произведениям требуется разная оркестровка. Я стараюсь имитировать различные типы оркестров — полноценный симфонический, камерный и т.п., могу написать нечто в духе барокко или вариаций на тему небольших студийных коллективов. Кроме того, я обязательно пытаюсь воссоздать атмосферу места, где этот оркестр мог бы сыграть. Карнеги-холл? Кафедральный собор? Площадка для озвучания фильма?..

.EXE: Клаус Шульце как-то заметил, что основная причина, по которой музыка существует, это желание ее автора выразить определенным образом свои эмоции, свое настроение. Таким образом, можно представить его идею как эмоции, выписанные на нотном стане, выстроенные в мультитрекере или записанные на многодорожечный магнитофон. Вы согласны с таким определением? Вполне разумно предположить, что у вас вообще особая точка зрения на эти тонкие взаимоотношения — автор, музыка, мотивы к ее сочинению. Верно?

К.М.: Я согласен с Шульце в том, что автор действительно может выражать свои эмоции посредством музыки, и это одна из причин того, что музыка вообще появляется. Но разве этот процесс можно считать завершенным в отсутствие слушателя или сторонних участников? В конце концов, музыка — это язык, и процесс замыкается тогда, когда "голос" автора услышан слушателем. По-моему, помимо философии взаимоотношений автора и музыки, присутствует еще и социальный контекст, как вы думаете?

.EXE: Да, можно посмотреть на это и с такой стороны. Возникает еще один вопрос. Вот представьте. "О'кей, я — успешный музыкант. Я пишу звуковые дорожки к играм и фильмам, меня номинируют на различные премии". Но почему — музыка? Почему вы занимаетесь именно музыкой, а не менеджментом, к примеру, или проектированием орбитальных станций? Как вы самоопределяетесь, какие у вас ВЕСКИЕ ПРИЧИНЫ писать музыку?

К.М.: Как самоопределяюсь? Я и впрямь музыкант. Музыкальность — один из способов взаимодействия с окружающим миром, ладить с ним. Я бы сказал, что музыкальность — очень важная часть меня, некая природная черта моего характера, часть моей личности.

.EXE: ОК. А для себя вы что-нибудь пишете?

К.М.: А как же.

.EXE: И есть что показать?

К.М.: Большая часть этих фрагментов в связи с нехваткой времени раскидана по устройствам резервного копирования... Надеюсь в этом году чуточку освободиться и поучаствовать с другими музыкантами в совместном проекте. Немножко я, немножко они, глядишь, что-то и выйдет. Обязательно покажу, как только будет, что показывать.

.EXE: Фрагменты... пресловутый вопрос про мелодические фрагменты и ритмические петли (drumloops). Вы используете их готовыми или все же стараетесь заранее программировать вручную?

К.М.: По-разному. Все зависит от времени.

.EXE: Вы упоминали Acid Pro в списке ПО, которым пользуетесь, — это мультитрекер, но мультитрекер, идеология которого выстроена как раз на закольцованных мелодических фрагментах и перкуссионных петлях... Щекотливый вопрос: не боитесь, что творческий процесс может случайно выродиться в набор повторов? Многие современные музыканты поднимают сейчас некую волну протеста в сторону ритм-машин и степ-секвенсоров, и их можно понять — поделенный на квадраты бит 4/4 — это не слишком интересно. Впрочем, бытует и другое мнение: "Главное, чтобы музыка была по кайфу. А как уж она там сделана — детали". Прокомментируете?

К.М.: Повтор — один из музыкальных приемов. Иногда повтор — это часть музыки. Как уже говорилось, я комбинирую MIDI-команды и перкуссионные петли, и, знаете, пока проблем не возникало. Конечно, если бы я писал музыку только для себя и не был ограничен во времени, то "прописывал" бы все особенности ритма вручную.

.EXE: Ясно. Абстрагируясь от технических аспектов к общемузыкальным: "грув" в вашем понимании — это что? Прямого перевода этого слова на русский язык не существует — понимаете, на что я намекаю?

К.М.: Для меня это слово описывает ритмические элементы музыки — не только ударные/перкуссию, но еще и то ощущение, которое они вызывают. Наверное, так... Немножко трудно все это вербализировать.

.EXE: Но, согласитесь, в словесной формализации мыслей, чувств — есть своя прелесть.

К.М.: Верно, согласен. Иногда стоит уделить время этому процессу — выразить мысль словами. Чтобы что-то понять для себя...

.EXE: Спасибо, Крис! Буду рад еще раз услышаться.

К.М.: Спасибо и вам! Удачи с переводом.

Беседу вел **Антон "Frown" УТКИН**.



Independence War 2

Крис МАНН

ЯПОНО-МОНГОЛЬСКАЯ ГРУСТЬ

Shogun Total War: The Mongol Invasion

НОВЫЙ "СЕГУН" ИЗ ТАКИХ. ИГРА, ОПАСНО БЛИЗКАЯ К ИДЕАЛУ, ТАК И НЕ УСПЕЛА ПОКИНУТЬ ПРЕДЕЛЫ МОЕГО ОЧЕНЬ ЖЕСТКОГО ДИСКА. НЕ ТО ЧТОБЫ Я ЧАСТО ВОЗВРАЩАЛСЯ К НЕЙ, НЕТ. СТЕРЕТЬ НЕ ПОДНИМАЛАСЬ РУКА, "СЕГУН" ЖИЛ В КОМПЬЮТЕРЕ СОБСТВЕННОЙ ЖИЗНЬЮ, И БЫЛО НЕПОНЯТНО, КАК МОЖНО ОДНИМ ДВИЖЕНИЕМ МЫШИ УНИЧТОЖИТЬ МУЗЫКУ, ГОРТАННЫЕ КРИКИ, СОННЫЕ ЛОЩИНЫ И ТЫСЯЧИ МАЛЕНЬКИХ ЧЕЛОВЕЧКОВ, ИХ НАСЕЛЯЮЩИХ. ЭТА ИГРА ВСЕГДА БЫЛА БОЛЬШЕ МЕНЯ. (GAME.EXE #10'01)

в аккомпанементе мориенхура, соло на комузе, а также тревожащие душу прикосновения сабызгы и шанкобызе. Музыканты, владеющие этими инструментами, пьют водку реками, записывают диски в Австрии и живут на деньги западных поклонников.

Джефф ван Дик (Jeff van Dyck) ничего не знает о шанкобызе, водку не пьет из принципиальных соображений и зарабатывает на жизнь сочинением музыки для компьютерных и видеоигр. Его отец работал в Roland и вместо воздушных шариков приносил сыну секвенсоры и драм-машины. У парня было два увлечения в жизни — компьютерные игры и электроника. Потом он решил их совместить, устроившись в музыкальную студию Electronic Arts Canada. На счету Джеффа музыка к Need for Speed II, NHL 99, AFL 99, Cricket 2000 и Missile Command. Однако все эти замечательные работы меркнут в сравнении с тем, что ему удалось сотворить в Shogun Total War.

Откуда у простого канадского парня эта японо-монгольская грусть? Нет ответа. Почему второй год подряд мы вынуждены писать о музыке для Shogun Total War (у автора вполне простительная аберрация: мы лишь собирались в прошлом году писать о не менее великолепной музыке оригинального "Сегуна". Но что-то нас остановило... — **Прим. ред.**)? Потому что она по-прежнему стоит в стороне от всего, что делается в этом жанре. Не заметить этот саундтрек невозможно. Писать о нем — тем более. Его надо слушать. Поставьте Mongol Battle Song на хорошей системе — и вы услышите больше, чем просто "музыку за кадром". Это часть игры, ее дыхание. Выключите звук, и трехмерный мир Shogun неожиданно станет плоским. Выключите монитор — игра останется жить.

Очарованные горловым пением, суровые музыковеды присудили Total War: Mongol Invasion престижную премию Британской академии кино и телевидения (BAFTA, www.bafta.com). Джефф ван Дик живет сейчас в Австралии, работает сам на себя в собственной звуковой компании DNA Multimedia Audio (www.dnama.com), зажигает на клавишах в некислой группе PWF (www.plasticwoodenfruit.com — загляните!) вместе со своими друзьями — профессиональным саксофонистом и не менее профессиональным раздолбаем, а по ночам крушит фрагов в Counter-Strike под псевдонимом Nozehed. Интересно, что этот удивительный человечище сделает с третьей частью Total War, действие которой, как известно, происходит предельно далеко от кайчи в целом и сабызгы в частности?..

Олег ХАЖИНСКИЙ

ЛИКУЙ, ПИГСБУРГ!

S.W.I.N.E.

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА "С.В.И.Н.Ь.Я.", ДОРОГОСТОЯЩАЯ ПАРОДИЯ НА САМУ СЕБЯ — КЛАССИЧЕСКАЯ RTS ПРО СВИНЕЙ И НЕ ТОЛЬКО, НРАВИТСЯ НАМ С ПЕРВОГО ВЗГЛЯДА. РОТ САМОПРОИЗВОЛЬНО РАСКРЫВАЕТСЯ В НЕУМНОЙ УЛЫБКЕ — ЧТО ЗА НЕБЕСНАЯ КРАСОТА В ПОЛНОМ ТРЕХМЕРЬЕ, ЧТО ЗА НЕЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ СИЛЫ ЧАСТОТА КАДРОВ, ЧТО ЗА ТЕНИ, ДЫМЫ И ДЫМКИ!.. (GAME.EXE #1'02)

эффект присутствия в "мертвые" музыкально-игровые дорожки; наконец, "голос" ансамбля, его душа и его центральная часть — саксофон (Levente Lukacs), придающий всей музыке Masfel мгновенно запоминающуюся эмоциональность и экспрессивность.

Мультяшность, сказочность и юмор происходящего в S.W.I.N.E. — это не просто самопародия жанра, не только банальный помо, рассылающий культурологические приветы "глухими телефончиками" (один, кстати, "Don't cry for me, Pigsburg" чего стоит!). Нет, в S.W.I.N.E. ко всему прочему царит атмосфера удовольствия, кайфа, искренней, почти детской радости. И не в последнюю очередь — благодаря очень мощному саундтреку.

Начинайте свой день с музыки Masfel!

Музыка Masfel — это антидепрессант нового поколения!

Музыка Masfel — это ящер страсти из бухты радости!..

Кирилл "Хват" ИВАНСКИЙ, Антон "Frown" УТКИН

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Wizardry 8

Совершенство года

Должно быть, вы об этом еще не знаете, но **Wizardry 8** (Sirtech Canada, www.sir-tech.com, "Бука", www.buka.ru) — идеальная игра. В ней все правильно, все именно и в точности так, как надо, и ни одна ее черта не вызывает неприятия, раздражения или же любой другой формы недовольства.

Все, что вы хотели получить от Ролевой Игры, здесь уже заложено и реализовано. Все, что вам еще не приходило в голову, но что вам было бы приятно увидеть в игре, здесь тоже реализовано. Игра не навязывает вам своего мнения относительно того, как в нее надо играть, а легко и совершенно незаметно подстраивается под вашу манеру игры.

Это игра на долгие месяцы. По ней нельзя проскакать за сутки, ткнуться носом в финальный ролик и в изнеможении упасть на подушку. Wizardry 8 не из таких, она подобна древнему фолианту, который читаешь понемногу, вдумчиво, смакуя каждую фразу и неспешно переворачивая страницу за страницей.

Wizardry 8 претит рутина. Вы выработали алгоритм победы в бою и решили расслабиться, но тут игра преподносит вам соперников совершенно другого рода, и вы вдруг замечаете, что старая тактика совершенно ни к черту, головной мозг, даже не успев войти в режим автопилотирования по игре, включается вновь и пашет на полную мощность.

Wizardry 8 не потворствует выскочкам. Человек, думающий, что может в одиночку "зачистить" весь мир, с удивлением обнаруживает, что противник нередко превосходит его как числом, так и умением. Но, скажите, неужели вас не удивляло, что в других РПГ игрок способен уничтожить все живое на планете, словно он — тысяча водородных бомб?

Wizardry 8 любит людей осторожных. Зачем встречаться с той толпой прокачанных врагов, не лучше ли ее обойти или подождать, пока они не отойдут сами? А что

подумают о вас жители города, ко
метят, что после вашего визита у н
чезают личные вещи? И стоит ли сс
ся с теми, с кем можно не ссорить

Wizardry 8 пестует тех, кому нр
думать, прежде чем действовать. К
бой можно проиграть, нажимая н
вишу "следующий ход" и предос
ваших подопечных самим себе. И,
тив, практически каждый, даже
безнадежный, бой можно выиграт
только крепко подумать и выбрат
ходящую тактику.

Wizardry 8 искренне рада тем
пройдя ее до конца, сядет за нее ещ
Во-первых, богатый выбор разно
ных классов означает, что прохож
игры партией, состоящей из други
сонажей, будет совершенно непох
предыдущее. Во-вторых, система
шенствования персонажа, где его р
тие зависит от того, какими умения
пользуется, намекает нам на то,
может быть двух одинаковых во
бардов или магов... Причем разли
их способностях будут не минима
ми, как можно было бы подума
очень существенными. В-третьих,
ко не смейтесь, выбрав другие гол
характеры) своим персонажам, вы
ружите, что ваши подопечные совер
но по-другому реагируют на окру
щий мир. А вслед за ними и вы по-
му посмотрите на него.

Wizardry 8 любит преподносить п
ные сюрпризы. Сколько раз мне каз
что я знаю эту игру как свои пять
цев, после чего тут же натыкался н
нибудь неожиданное и удивител
хлопал себя по коленям и говори
надо же, что они еще придумали!"

И сколько раз мне еще это предстои

Как можно не замечать, что Wiza
— идеальная игра?

Ашот АХВЕ

Independence War 2

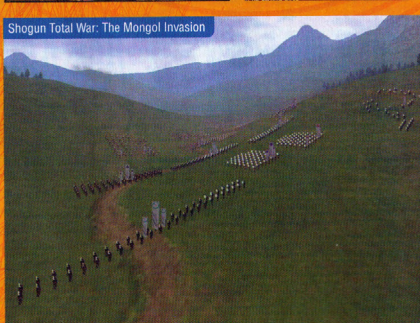

Independence War 2


Tropico



Tropico

Tropico


Shogun Total War: The Mongol Invasion

Shogun Total War: The Mongol Invasion

S.W.I.N.E.


S.W.I.N.E.

ЗВУК ГОДА

1. Black & White

www.blackandwhite.ea.com
Симулятор бога
Разработчик
Lionhead Studios www.lionhead.com
Издатель
Electronic Arts www.ea.com

Как прекрасен этот мир

О Black & White (B&W) в нашем журнале было сказано столько слов, что найти парочку новых труднее, чем уложиться в искомые n килобайт при рецензировании особенно полюбившейся игры. Цикл публикаций "Lionhead Studios: Записки на дисплее", принадлежащих перу "очарованного очевидца" Стива Джексона (Steve Jackson), оказал на многих читателей очень забавное воздействие: еще задолго до выхода B&W в свет они в точности представляли себе, как будет выглядеть, играться и звучать эта игра. И если к игровому процессу после очной ставки кое-какие нарекания все-таки появились, то звуку Black & White следовало бы, помимо всего прочего, вручить награду "Оправдавшаяся надежда года".

Такой интерактивности, масштабности и внимания к мельчайшим деталям аудиокартины не было еще нигде. Вы можете оспорить это утверждение, но Black & White притягивает к себе не столько шикарной графикой и укреплением мании величия игрока, ▶

2. "Ил-2: Штурмовик"

http://games.1c.ru/IL2
www.il2sturmovik.com
Авиасимулятор
Разработчик
1C:Maddox Games http://maddox.1c.ru
http://games.1c.ru/IL2/kom.htm
Издатель
"1С" http://games.1c.ru
Издатель на Западе
Ubi Soft www.ubisoft.com

Дождливым вечером, вечером...

Известно, что большую часть информации об окружающем мире человек получает, используя зрение. Слух, хотя и идет на втором месте, но с огромнейшим отставанием от первого.

Этот факт хорошо знаком не только нам с вами, но и разработчикам компьютерных игр. Звуку внимание уделяется, что называется, по остаточному принципу. А если вспомнить, что работа над КИ практически всегда ведется в условиях жестокой нехватки времени и сил, то неудивительно, что этого остаточного принципа остается совсем чуть-чуть.

За примерами далеко ходить не надо: запустите "Симулятор года" за номером два "Ралли Трофи", имеющий нереально красивую графику, закройте глаза и послушайте, как звучит мотор в процессе разгона машины. ▶

3. Serious Sam: The First Encounter

http://serioussam.godgames.com
Шутер от первого лица
Разработчик
Croteam www.croteam.com
Издатели
Gathering of Developers www.godgames.com
Take 2 Interactive www.take2interactive.com
Издатели в России
"1С" http://games.1c.ru
"Логрус" www.logrus.ru

Я не параноик

Я не параноик, честное слово. Просто они за мной охотятся. Они регулярно возникают из ниоткуда с характерным "бздынь", от которого я каждый раз подпрыгиваю на месте и теряю драгоценную долю секунды, которой, наверное, как раз и не хватает, чтобы уцелеть. Они знают, что лучшая атака — "психическая", и потому кричат, как только появятся на свет, кричат так, что я на секунду готов посочувствовать им, безголовым беднягам, но только на секунду, ведь этот крик — всего лишь способ заставить меня не спать по ночам и постоянно оглядываться.

Вчера я чуть не погиб в реальной жизни — крик безголового камикадзе послышался мне во время перехода улицы. Пока рефлекторно оглядывался в поисках чего-нибудь красного — могло стать уже поздно, — молчаливый "Мерседес" плавно скользнул в сантиметрах от меня, потрескивая АБС на льду... ▶

Олег МЕДОКС

Искусство компромисса

"Тема второй мировой будет продолжена"


Н. Тазбаш.

Октябрь 2001 г. До выхода "Ил-2" остались считанные дни. А значит — Олег мог позволить себе тень улыбки на лице.

Перед Новым годом для разработчиков из 1С:Maddox Games наконец-то наступило благодатное время отпусков. Славно поработавшие заново открывали для себя значение слова "отдохнуть". Отдыха не было лишь у бдительных нас, навостривших чернильные жала и почти весь январь подстерегавших Олега МЕДОКСА у дверей, на которых грустным по неизбежному было написано "Финита ля отпуск". Надо признать, деваться главному виртуальному илостроителю было особенно некуда...

Game.EXE: После выхода "Ил-2" прошло уже немало времени. И многих сегодня интересует финансовая сторона дела: насколько хорошо продается "Штурмовик"? Причем в первую очередь речь идет о продажах за рубежом, ведь не секрет, что от этого в определенной степени зависит будущее жанра симуляторов. Подтянутся ли на опустевшее было поле новые разработчики или же отныне все симуляторы будут выпускаться исключительно с надписью "Microsoft" на обложке?

Олег МЕДОКС: Продается хорошо, так что тема симуляторов будет нами продолжена. Уже сейчас мы работаем над продолжением "Ил-2". Те же, кто играет в симуляторы от Microsoft, скорее всего, будут продолжать играть в них. Слишком уж разный у нас подход к некоторым вещам. Скажем, к аэродинамике.

Впрочем, скажу совершенно точно: огромная часть игроков, предпочитающих симуляторы от Microsoft, все же приобрела "Ил-2", и в целом он им понравился — и с точки зрения технологий, и по части моделирования. Но им нужна полная замена, а "Ил-2" с его "русским" фронтом этого не дает. Они хотят, чтобы движок был от "Ил-2", а вот ТВД (театр военных действий) и самолеты — более привычные для них...

Мы же рассчитывали занять СВОЮ нишу, и, как мне кажется, ее заняли. А раз так — созданы предпосылки для развития темы.

.EXE: Однажды вы сказали, что в следующем симуляторе будет присутствовать динамическая кампания. Если можно, расскажите об этом проекте. Что это будет? в какой он стадии?

О.М.: Немного поправлю вас: речь шла о том, что такая кампания, может быть, будет. А может, и нет... На самом деле я противник так называемых динамических кампаний в том виде, в котором этот термин понимается большинством игроков. Ведь это же смешно, когда при учете десяти-двадцати параметров ты с десятком (а то и меньше) самолетов выигрываешь (или проигрываешь) войну! Иначе говоря, в том виде, в котором это обычно представлено, ты можешь изменить историю, летая на одном самолете в составе эскадрильи машин, управляемых искусственным интеллектом. А как же насчет реалистичности, которую все так страшно хотят? Ведь симулятор Второй мировой — это не банальные "звездные войны", где можно все списать на какой-нибудь сверхестественный кристалл, ресурс или оружие. Ход войны один пилот решить не может. Реальное положение вещей в сотни, в тысячи раз сложнее.

Однако, занимаясь сейчас продолжением "Ил-2", мы все-таки подумываем о динамической кампании, или, точнее сказать, об элементах динамики в кампаниях. Но это вовсе не значит, что у нас появится динамическая кампания в привычном большинству виде.

.EXE: А можно чуть подробнее о продолжении "Ил-2"? Вновь Вторая мировая? На какие театры военных действий вы нас перенесете?

О.М.: Увы, я пока не могу всерьез распространяться на эту тему! Не имею права — так как контракт еще не подписан окончательно. Скажу лишь, что, да, тема Второй мировой получит свое продолжение, хотя, если честно, сам бы я засел за симулятор, в котором дело происходит в Корее (речь о так называемой Корейской войне 1950-53 гг., приведшей к окончательному размежеванию двух Корей и являвшейся по сути необъявленной войной между США и СССР (чьи огромные воинские соединения попросту стали частью ВС Китая). — **.EXE**). По Корее я располагаю огромным количеством материалов, касающихся техники с нашей стороны. Вплоть до подробнейших чертежей почти всех самолетов, что необходимо для моделирования машин в игре. В нашем распоряжении есть даже инструкции пилотам...

.EXE: Уже запланировано множество пользовательских аддонов, причем независимые разработчики делят общее поле деятельности, чтобы не дублировать друг друга. Принимает ли 1С:Maddox Games участие в этом процессе? Какова степень вашего вмешательства — контроль качества пользовательских самолетов, что-нибудь еще?

О.М.: Именно этим мы и занимаемся сейчас, а также помогаем наиболее продвинутым пользователям. Контроль качества моделей с нашей стороны — обязателен. Все должно быть сделано по нашим правилам и не хуже, а может, даже и лучше, чем наши собственные модели. А вот программировать летную модель все равно будем сами. Тут пока не до альтернатив: во-первых, это очень сложно, а во-вторых, мы не должны допустить анархию в онлайне.

.EXE: Если можно, внесите ясность в ту историю с первой английской "неавторизованной" демо-версией "Ил-2". Помнится, немецкий сайт Ubi Soft представлял ее в качестве официального демо. Что это было и как оно попало в Интернет?

СТР. 51 ▶

Black & White

КАК ПРЕКРАСЕН ЭТОТ МИР

БЛЮДО НАПОМИНАЕТ ГИГАНТСКИЙ ДИКИЙ ПАРК, В КОТОРОМ ЧРЕЗМЕРНО ОСТОРОЖНЫЕ ХОЗЯЕВА ПРОЛОЖИЛИ УЗКИЕ ТРОПИНКИ ОТ ОДНОГО ЧУДЕСНОГО МЕСТА К ДРУГОМУ. И ПОКА МЫ НЕ ДОЙДЕМ ДО САМОГО КОНЦА, ОСТАНОВИТЬ ПРОГУЛКУ НЕТ НИКАКОЙ ВОЗМОЖНОСТИ. (GAME.EXE #9'01)

сколько точечными ударами по его ушам. Камера парит в небесах, и вы слышите лишь завывание ветра да грохот грома. Но стоит ей упасть на землю, как звуки воздушной стихии сменятся журчанием ручья, шорохом листвы и беспечной болтовней поселенцев. В точности воссоздать акустическую картину, мгновение назад промелькнувшую перед вами, порой довольно трудно — своевольная камера не хочет возвращаться на исходную позицию, подопечный зверюга утопал пугать людишек, а сами людишки разбежались в разные стороны.

И все это становится понятным даже без взгляда на экран — мир звуков Black & White живет как будто отдельно от игры. Иногда, умудрившись без лишней суеты выполнить очередной квест, что называется, "на слух" (да, бывают и такие случаи, особенно когда надо найти кого-нибудь очень маленького и незаметного), начинаешь воображать: вот еще чуть-чуть, и можно будет закрыть глаза, и не открывать их совсем, играя вслепую и неустанно благодаря Расселла Ильича Шоу (Russell Shaw) за свое счастливое юношество у компьютера.

Михаил СУДАКОВ

P.S. Трудно удержаться и не процитировать одного западного рецензента, выразившегося о музыкальном сопровождении Black & White так: "Если бы я был богом, то слушал бы именно такую музыку". Да, "Лучший саундтрек" слева по коридору, но постоянно изменяющуюся и перетекающую музыку Black & White трудно назвать саундтреком. Звучит, прямо скажем, как оскорбление.

"Ил-2: Штурмовик"

ДОЖДЛИВЫМ ВЕЧЕРОМ, ВЕЧЕРОМ, ВЕЧЕРОМ...

И СРАЗУ О ЗВУКЕ: ЗА НЕГО В "ИЛ-2" ОТВЕЧАЕТ РУДОЛЬФ ГЕЙДЕР. УВИДЕВ ЭТО ИМЯ В ТИТРАХ, ЛИЧНО Я ЗА ВСЕ, ЧТО КАСАЕТСЯ ЗВУКА, УЖЕ НЕ БЕСПОКОИЛСЯ. ЧИТАТЕЛИ, ПОСЕЩАЮЩИЕ КОНФЕРЕНЦИИ ИЕРАРХИИ RUSAUDIOPRO, ПОЛАГАЮ, ПОНИМАЮТ, О ЧЕМ Я. (GAME.EXE #12'01)

Вот вам остаточный принцип во всей своей, знаете ли, уродливой красе.

А теперь хорошая новость: разработчики "Ил-2" не оставили звук на задворках своего внимания. И отнеслись к моделированию его ничуть не менее серьезно, чем к работе над летной моделью или трудам над графикой.

И другая хорошая новость: мы это с радостью и не без восхищения заметили.

Есть только одно "но": создание качественного звука требует немалых ресурсов от компьютера. Печально осознавать, что большинство игроков предпочтет опцию упрощенного просчета звука в погоне за более высокой частотой кадров.

Не откажите себе в удовольствии, загрузите какую-нибудь миссию, выставив аудионастройки на максимум (и обязательно включите внешние камеры!). Наденьте по-настоящему хорошие наушники или выведите звук на хорошие колонки. И, стоя на ВПП, не включая двигатель, просто послушайте шум дождя. Как он будет звучать в кабине самолета. И как он слышен, если стоять на улице.

Потом закройте глаза, нажмите на тормоз, включите мотор, подождите, пока он заведется, а затем мееееееедленно увеличивайте обороты. И слушайте...

А потом проделайте ту же самую операцию, но глядя на самолет с внешней камеры. Вряд ли после этого кого-то в чем-то придется убеждать.

Обожаю вечерний дождь.

Ашот АХВЕРДЯН

Serious Sam: The First Encounter

Я НЕ ПАРАНОИК

Треск этот, в свою очередь, не вывел меня из иллюзии, а только глубже погрузил в нее. Следом за невидимой толпой камикадзе на меня явно выбегал скелет, занося свои лапищи для атаки. Нет, я не параноик, просто они за мной охотятся.

Жаль, что я не Сэм, способный уверенно отпускать шуточки в самый разгар битвы. И жаль, что мне не дан от природы такой голос — грубоватый, уверенный в себе, слегка насмешливый. Ну, может быть, когда-то, в молодости, что-то похожее и было, но сейчас он стал заметно тоньше и надтреснутей.

Зато голос моей двустволки от времени если и меняется, то только в лучшую сторону. Еще в DOOM 2 я полюбил его, несмотря на слабость звуковоспроизводящих устройств того времени (спасибо тебе, Бобби Принс!), а затем долго ждал, кто сможет повторить это достижение и дать-таки мне оружие, из которого самому слегка страшно стрелять. И вот оно — дождался, причем этот звук, пропорционально возросшим возможностям аудиокарт, звучит еще лучше, чем тот, давний и любимый.

Serious Sam дал нам оружие, лучше которого не было нигде и никогда. Просто самое-самое. И даже если забыть все остальные номинации, завоеванные этой замечательной игрой, ее звук мы запомним навсегда.

Господин ПЭЖЭ

А ВОТ ТАМ, ГДЕ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ УЖЕ ОСТАНОВИЛИСЬ, "СЭМ" ТОЛЬКО НАБИРАЕТ ХОД. РЕАЛИЗОВАН ВПЕЧАТЛЯЮЩИЙ КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ. МОНСТРОВ ЕЩЕ БОЛЬШЕ! НО И СЭМОВ ПРИБАВЛЯЕТСЯ, ТАК ЧТО БИТВА ПРИОБРЕТАЕТ ПОДЛИННО АПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ МАСШТАБЫ, И САБВУФЕР НАЧИНАЕТ ЗАХЛЕБЫВАТЬСЯ СЛЮНОЙ ОТ ЖЕЛАНИЯ ВЫГЛЯНУТЬ ИЗ-ПОД СТОЛА, ЧТОБЫ ПОСМОТРЕТЬ, ЧТО ЖЕ МОЖЕТ ВЫЗВАТЬ ТАКОЙ ЗВУК... (GAME.EXE #5'01)

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Presto Studios

Возвращение года

Myst 3: Exile (Presto Studios и Ubi Soft, www.ubisoft.com) — самый успешный, но и самый недооцененный квест года. "Пророка и убийцу" просто не с чем сравнивать (древний "Пилигрим"? Не смешите меня!), остается только уважительно качать головой и указывать пальцем в небеса. А при виде шедевральной игры **Presto Studios** (www.presto.com) мы презрительно кривимся и заявляем, что "у Cyan было лучше". Да ничего подобного!

Весьма и весьма одаренная контора, Presto Studios прогремела тремя замечательными адвенчурами серии Journeyman Project, да и была благополучно забыта. И лишь в 2001 году этот профессиональ[...] разработчик квестов нанес ответный [...] Cyan и лично Рэнд Миллер (Rand M[...] предоставили коллегам шанс: и Presto [...] готовила красивую, своеобразную, необ[...] ную игру полностью в своем стиле. Да[...] вись Myst 3: Exile не Myst 3: Exile, а, ска[...] Exile, мы бы на руках этот квест носили[...]

Хотя, конечно, бюджет был бы у [...] куда меньше, а значит, пострадали б[...] лучшая в квестах этого года картинк[...] очень неплохой сюжет, и грамотно по[...] роенные головоломки...

Маша АРИМАН[...]

▶ СТР. 49

О.М.: Все просто: наша внутренняя тестовая версия для Ubi Soft случайно была выложена немецким филиалом компании. Они подумали, что это и есть демо-версия, хотя настоящая "демка" в это время все еще была у команды тестеров. Ну и в результате было решено ее и оставить демо-версией, а не выпускать ту, которая действительно должна была ею стать. Сделано это было, чтобы не допустить несовместимости двух разных демо при онлайновой игре и не возиться с неизбежным в таких случаях специальным онлайновым сервисом.

.EXE: Многие игроки были разочарованы внеполетной частью "Ил-2". Я говорю об отсутствии так называемого "дебрифинга". Скажем, в игре нет статистики сбитых самолетов с обеих сторон, нет статистики выстрелов и попаданий игрока и т.д. Вряд ли вы "забыли" об этом при разработке. Скорее всего, такая возможность рассматривалась, но потом от нее отказались. Если не секрет, почему?

О.М.: Такая возможность действительно рассматривалась, и мы действительно от нее в итоге отказались. Дело в том, что в противном случае возникли бы проблемы с патчами, аддонами, редактором миссий, пользовательскими миссиями, причем как для онлайна, так и для одиночной игры.

Выход был один — исключить полный редактор миссий. Но на это мы не могли пойти. А усложнять во много раз код этой части мы действительно уже были не в состоянии. Ведь все составляющие игры влияют друг на друга. Добавишь одно — ломается другое. Со стороны кажется иногда, что все это просто... Однако это далеко не так.

Онлайновая статистика (дебрифинг, всемирный рейтинг и т.д.), несомненно, планировалась. Более того, у нас была готова основная часть кода, но это было в те времена, когда мы еще сотрудничали с Blue Byte. Ubi Soft же продвигает собственную онлайновую систему ubi.com, в которой, как мы надеемся, такая статистика со временем будет возможна. По крайней мере они над этим работают, и, когда все будет готово — нам лишь останется переделать под их сервис готовый код.

.EXE: Из-за фактической цензуры, наличествующей в разных странах, мы имеем такие странности, как отсутствие свастики в американской версии, а также в принципе нерушимый Рейхстаг (вероятно, это вызвало бы проблемы в Германии). Были ли еще компромиссы, на которые пришлось пойти по подобным соображениям?

О.М.: Конечно, были. Но не так много. Кстати, Рейхстаг все же разрушается, правда, не до основания. А компромиссы касались только программирования тех или иных вещей. Например, при том количестве моделируемых самолетов, которое мы имеем в игре, просто невозможно было моделировать стартовую процедуру для каждой машины. Это ведь от двадцати до сорока операций для каждого самолета в отдельности. Вот вам один компромисс. А то, что некоторые разработчики думают, будто ручная регулировка качества смеси была у всех без исключения самолетов, так это они по незнанию. Скажем, на всех немецких машинах (смоделированных в "Ил-2") это производилось автоматически. А вот в MS Combat Flight Simulator почему-то вручную... То, что в советских самолетах маленькая ручка высотного газа и регулировка качества смеси, — это не совсем одно и то же, вообще мало кому известно. Про "Аэрокобру" вообще молчу. В плане автоматизации этот самолет на момент появления был самым продвинутым из американских машин.

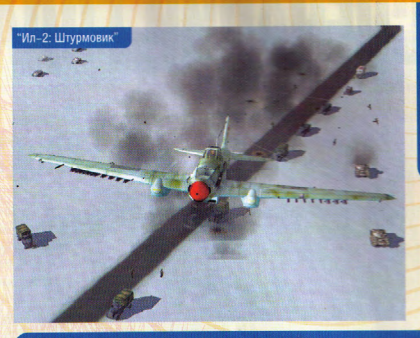
.EXE: Вы говорили, что при сетевой игре учитывается вязкость почвы, что особенно важно при взлете и посадке, а в одиночной игре этого нет. Почему?

О.М.: Просто для повышения онлайновой играбельности — чтобы не допустить взлет с аэродрома в любом направлении. В мультиплейере все должно быть по-честному: если рулить — так всем рулить на взлетную полосу. Для сетевой игры сопротивление (вязкость) грунта несколько завышено специально. Для одиночной же его значение вполне нормально.

.EXE: Возможно, вопрос покажется странным, но все же... Не кажется ли вам, что в целом игру на Западе приняли теплее, чем в России?

О.М.: Трудно сказать... Может быть, дело в том, что просто еще не было симулятора, который моделировал бы в таких количествах

СТР. 53 ▶


"Ил-2: Штурмовик"

Олег МЕДОКС

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

The House of the Dead 2

Вечная игра года

На моем винчестере до сих пор установлены: DOOM, Quake и Diablo II. Для просмотра демок от Quake Done Quick имеются еще и Quake II и III. Все остальные игры долго не живут: появилась, пройдена — и все, добро пожаловать в тот самый рай, где обитают буквы, стертые кнопкой Backspace.

Впрочем, в этом году арсенал "вечных игр", похоже, пополнился еще одной: **The House of the Dead 2** (Sega PC, www.sega.co.jp/sega/pc, Sega, www.sega.com) пришел — и остался. И не только у меня одного. Железный-Радовский и Миша Судаков, как случайно выяснилось, тоже время от времени проходят старушку еще и еще раз, уже не для того, чтобы поглядеть, что там в конце, а просто чтобы получить удовольствие от процесса.

А ведь, казалось бы, чего там такого — обычная консольная "стрелялка", заточенная под световой пистолет. Авторы даже не потрудились поменять надпись, призывающую выстрелить мимо экрана, чтобы перезарядить обойму (впрочем, мышь, разумеется, лучше и удобнее, с чем никто и не спорит, особенно товарищ Николай, проверяющий каждую новую мышь именно в этой игре)!

Сколько мы уже таких игр видели — вспомните хотя бы первую часть той же самой серии The House of the Dead с ее симпатичной КРОВИЩЕЙ. Но не цепляли они, чего-то не хватало. А здесь есть все, что нужно. Разные режимы игры (о эта тренировочная стрельба по машинкам! о это прохождение всех боссов на время! о летающая тарелка и стрельба блеснами, обнаруженные в original mode!), наличие вполне разумного сюжета, талантливо придуманные монстры, требующие персонального подхода...

Возможно, выйдет третья или четвертая игра из той же серии, я поставлю ее, и она окажется гораздо лучше этой. Но неужели это станет поводом стереть старушку, подарившую столько приятных минут?..

Господин ПЭЖЭ

СЦЕНАРИЙ ГОДА

1. Max Payne

Складная история

www.maxpayne.com
3D action
Разработчики
Remedy www.remedy.com
3D Realms www.3drealms.com
Издатель
Gathering of Developers www.godgames.com
Издатели в России
"1С" http://games.1c.ru
"Логрус" www.logrus.ru

"Черный" жанр никогда не умрет. Изобретенный американскими кинематографистами, подхваченный французской волной, реанимированный гонконгскими мастерами и резиново отскочивший обратно за океан, он вечен.

Сценарий Max Payne следует издать книжкой комиксов в твердом переплете. Использовать ее можно будет в качестве наглядного пособия для будущих судмедэкспертов, исторического справочника жанра, путеводителя по Нью-Йорку и телефонной книги знаменитых режиссеров. В сценарии Max Payne есть... всё.

Там убивают много, часто, с удовольствием, нестандартными способами, просматривая комиксы на последней странице воскресной газеты. Там со вкусом и изяществом произносят длинные монологи на отвлеченные темы, а в диалогах с самым серьезным видом употребляют исключительно скрытые и явные цитаты. Там рассуждают о женщинах и дробовиках. Там, в конце концов, сквернословят. Винсент Вега почувствовал ▶

2. "Пророк и убийца" и "Пророк и убийца-2: Тайна Аламута"

Роман в двух частях

nival.ru/rus/prophet_info.html
nival.ru/rus/prophet2_info.html
Квест
Разработчик
Arxel Tribe www.arxel.com
Издатели в России
"1С" http://games.1c.ru
"Нивал" www.nival.com

Есть люди, которые умеют рассказывать, — и неважно, как они это делают, сидят ли у костра в компании развесивших уши простофиль, сочиняют ли книгу, творчески перерабатывают ли чужой сценарий или прикидывают раскладку по персонажам для игры. Все они — великие обманщики. Обманщики — потому что говорят о вещах небывалых, а великие — потому что им хочется верить.

Пауло Коэльо (Paullo Coelho), без сомнения, из таких. К его литературному творчеству я равнодушна, но вот основу для квеста он сочиняет такую, что закачаешься. А про Стивена Карьора (Stephen Carriore) я вам больше ничего не скажу.

О чем повествуют "Пророк и убийца" и "Тайна Аламута"? О великой пустыне человеческого сердца, о выжженной душе, о том же, что и все книги. Добавит ли изумительная ▶

3. Myth III: The Wolf Age

Великое похищение быка

myth3.godgames.com
RTS
Разработчик
Mumbo Jumbo Interactive www.mumbojumbo.com
Издатель
Take 2 Interactive www.take2interactive.com

Первые аккорды саундтрека Myth III потрясли не только стены, но и все мое естество. Низкий, бездонный рев горна исходил даже не из адовых тенет: он пронизывал насквозь само время. Выпотрошенный и брошенный на растерзание, я беспомощно внимал незатейливому тексту вступительной заставки The Wolf Age. И осознавал жестокость вошедшего в мозг гарпуна.

И сказал ей тот человек:

— Настал ли час, когда мы можем соединиться?

— Не было у нас уговора, — молвила женщина.

— Иди без уговора, — сказал человек.

Я люблю, когда мне ТАК рассказывают истории. Без мишуры, по делу, несколько наивно. Был клан, и убивали его демоны. И тогда один воин сказал: "Будем биться или ▶

▶ СТР. 51

и так детально наши, да и немецкие, самолеты... Наши говорят, что в "Ил-2" слишком хороши немецкие машины. А немцы в большинстве своем стоят на прямо противоположной позиции. Что дает мне веское основание считать, что мы попали в точку.

.EXE: На данный момент за "Ил-2" прочно закрепилась репутация самого реалистичного симулятора. Тем не менее вы по-прежнему готовы опровергать любые сомнения в его реалистичности, которые постоянно высказываются в различных форумах, тратя на это кучу времени, сил и нервов. А ведь, кажется, уже можно почивать на лаврах?

О.М.: Те, кто почивает на лаврах, быстро сходят со сцены... Я этого не хочу. Я хочу закрепиться в той нише, в которой мы достигли успеха. И если все будет хорошо — то мы там и закрепимся. Тем более что для этого есть почти все на данный момент.

.EXE: Как-то вы упомянули, что за последние три года купили 1000 (была указана именно такая цифра) книг на военно-техническую тематику. Честно говоря, цифра выглядит совершенно фантастически. Даже на то, чтобы просмотреть все это, запросто может уйти года три... Или это было шуткой?


"Ил-2: Штурмовик"

Олег МЕДОКС

О.М.: Нет, я не шутил. На самом деле книг и технических документов в моей библиотеке гораздо больше. Авиацией я занимаюсь с детства, не говоря уж о том, что я авиаинженер по специальности.

.EXE: При общей реалистичности игры немного странно смотрится карта местности с ползающими по ней самолетиками, а также то, что база в ответ на запрос всегда безошибочно выдает направление домой. Зачем это сделано — понятно, но, скажите, не рассматривался ли вариант введения еще одного рычажка в настройках сложности? С названием типа "реалистичная навигация"? А если рассматривался, то почему он был отклонен?

О.М.: Это как раз один из компромиссов. Вопрос обсуждался на форумах еще до выхода "Ил-2", и мы в итоге послушались мнения большинства. И еще одно соображение: лепить до бесконечности всевозможные дополнительные настройки — значит, усложнять пользовательский интерфейс и в конце концов потерять покупателя.

.EXE: Оставалось ли у вас время на простую жизнь? На чтение обычных книг? На музыку, кино, что-нибудь еще?

О.М.: Времени почти не было. Не был в отпусках. Домой приходил ночью. Кино смотрел только на видео и DVD, да и то в основном по теме. В кинотеатре за последний год был один раз — на "Планете обезьян".

.EXE: Спасибо, Олег! Как говорится, от имени и по поручению всех-всех-всех поклонников авиасимуляторов — за великолепный "Ил-2", да и вообще за всё.

О.М.: Спасибо вам!

Интервью вел **Ашот АХВЕРДЯН**.


"Ил-2: Штурмовик"

...ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Halo

...нсольная игра года

Лучшее, что происходило в электронных (как видите, умышленно не употребляю слова "компьютерных") развлечениях в 2001 году, — игра **Halo** (Bungie, www.bungie.com, Microsoft, www.microsoft.com/games), ареалом чьего обитания является Xbox. Предвидя некоторые возражения против такой постановки вопроса, я придумал себе отговорку: будем считать эту номинацию поводом поручкаться с представителями Bungie на очередном всемирном игрошабаше, отчего и журналу, и читателям будет одна только сплошная польза.

(На самом деле, считайте это авансом: все равно в мартовском номере 2003 г. PC-версия Halo, которую никто пока не отменял, будет торжественно провозглашена полноценной "Игрой года". Может, как говорил кто-то из киноврагов Стивена Сигала, отнести мои слова в банк.)

С первых же минут, проведенных с Halo (www.bungie.com/products/halo/halo.htm), вы начинаете чувствовать себя оседлавшим волну серфером — с той только разницей, что после нескольких минут экстаза вам не приходится вытряхивать из ушей океанскую воду и выгребать из плавок песок. Контроллер бьется в руках, успешно притворяясь отдачей. Первая же сцена (эвакуация со сбитого пришельцами земного корабля) стоит всей Half-Life со всеми коммерческими аддонами и с Counter-Strike в довесок.

Поездки на джипе Warthog, о которых вы, наверное, наслышаны, — я не знаю, как об этом говорить. Возьмите все самые горячие эпитеты, которыми я, несовершенный, восторженно награждал (и продолжаю) действительно нетривиальные игры. Помножьте их на десять. Физика уникальна — ралли-симуляторы переквалифицируются в усатых таксистов-"бомбил". Force feedback, зашитый в геймпаде, помогает вам чувствовать каждый камешек. Инопланетные захватчики, сумевшие убежать из-под колес, пытаются удрать от очередей крупнокалиберного пулемета, смонтированного на корме, что, вообще говоря, значительно сложнее.

Не говорите мне только, что вам никогда не хотелось палить из "Узи", высунув руку из окна несущегося автомобиля.

Нет, все не так.

Сделайте вот что. Пригласите в гости как минимум двоих друзей (лучше больше — остальные будут восторженно орать за спинами, создавая нужную атмосферу). Распределите роли: в джипе вакантны места водителя, штурмана-стрелка и оператора недетского пулемета — впрочем, каждое из них может быть почти безболезненно занято ботом. Возьмите контроллеры. Поставьте в CD-проигрыватель лонгплей Wu-Tang Clan "Iron Flag" (приобретением которого, конечно, нужно озаботиться заранее), найдите одноименный трек номер 11, прикажите проигрывателю играть его по кругу. Нажмите клавиши Play и Start Game одновременно.

Для достижения подобного эффекта истерической адреналиновой передозировки и особого рода буйной, яростной радости в Древнем Риме устраивались гладиаторские побоища. Прошло каких-то две тысячи лет — и вам понадобится только телевизор, Xbox и DVD-ROM с Halo.

(Вам мало? Помимо всего прочего, Halo — первый в истории человечества FPS, где особо надоедливым недругам можно от души вломить прикладом.)

Андрей ОМ

3. Gothic

Он не бреется миской

www.gothicthegame.com	
РПГ	
Разработчик	
Piranha Bytes	www.piranha-bytes.com
Издатель в Германии	
Shoe Box	www.shoebox-interactive.de

Мама! Он не панк, он не хиппи, он не хэви-металлист. Не мажор, не тусовщик, не буддист. Он не нюхает клей, он не курит траву, он отделает любого теоретика кунг-фу.

Мама. Мама? Мама! М-а-а-м-а-а. Я Готика люблю.

Немцы сочинили идеальное пособие на тему: "Как сделать себя за несколько дней и выжить в среде уголовников" — хоть печатай в глянцевом ежемесячнике "Мэнз пейс". Уже через несколько часов усердного штудирования Gothic молодое поколение делает правильные выводы о жизненных ориентирах, подкрепляемые далее и везде триумфальными успехами школяра. ▶

3. Wizardry 8

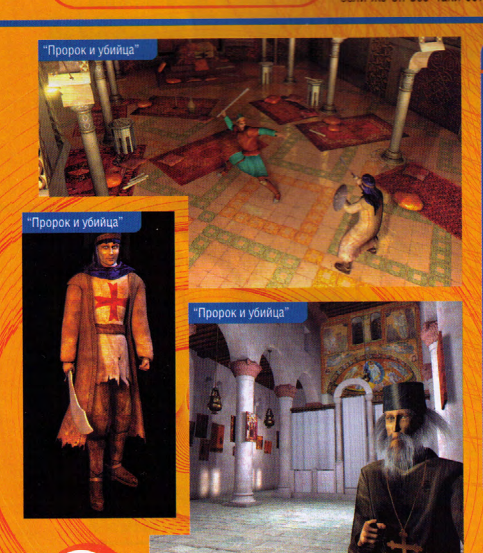
Волшебная ниточка сюжета

www.wizardry8.com	
Хардкорная РПГ	
Разработчик	
Sirtech Canada	www.sir-tech.com
Издатель	
"Бука"	www.buka.ru

Внимание! Если вы еще не прошли Wizardry 8, но собираетесь это сделать, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не читайте нижеследующий текст! Если же вы все-таки будете его читать, то потом не говорите, что никто не предупреждал!

...Людям подавай непременно одну сильную сторону игры. Если в ней интересно сражаться с врагами, то сюжет обязательно должен быть линеен и вообще редуцирован до состояния набедренной повязки. Если же в игре сюжет богат разнообразными неожиданностями, ветвится где только можно и предусматривает самые разные вероятия прохождения, то боевых действий в такой игре быть не может и не должно.

То, что в Wizardry 8 воевать приходится много, часто и практически повсеместно, любой заметит сразу. Так что автоматически считается, что сюжета в такой игре быть не может, если же он все-таки есть, то донельзя линеен, а даже если не линеен, то все равно ▶


"Пророк и убийца"

"Пророк и убийца"

"Пророк и убийца"

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Z: Steel Soldiers

2 года

Поделюсь страшным секретом: в этой номинации у **Z: Steel Soldiers** (любимая Bitmap Brothers, www.bitmap-brothers.co.uk, и только что преставившаяся изначально случайная EON Digital Entertainment, www.eon-digital.com) не было и не могло быть конкурентов. Если позволите, мы не будем здесь и сейчас развертывать эпическое повествование о безмерной шекспировской (но счастливой!) любви .EXE и Z. Потому что не хватит никаких полос и килобайт. Потому что мы живем вместе долго и счастливо, и это давно известно каждому.

От Z2 требовалось невозможное: не посрамить. Не испортить. Не затоптать трехмерными сапогами. И мы узрели не просто чудо. Это был целый парк чудес! Объемный, живой мир Z. Отражения пальм в воде. Милые зверушки. Флагоурны. Пиротехнические торнадо. Вертолеты и корабли. Штурмы, фланговые атаки, разведка боем, десанты, глуха[...] рона, Брэд и Алан, Коммандер Zo[...] тика 585-й пробы.

После Z2 я перестал играть в стра[...] меня уже нечем было удивить. Вот [...] потолок, эталон, идеал.

У внимательного и благосклонно[...] тателя (других, впрочем, не держи[...] жет возникнуть закономерный во[...] чего ж тогда оно не в "Стратегии[...] раз такое отличное и с боку банти[...] тяжелый вопрос, товарищи. Тяже[...] даже местами гноящийся. Почти [...] рабельный. Неслышным шепотом [...] (читайте по-гу-бам): не все тут, в[...] любят Z до такой степени.

И еще более тихим шепотом, п[...] дящим в троекратное пианис[...] замечу: а первый-то Z был, не по[...] все-таки лучше.

Кирилл "Хват" ИВАН[...]


Myth III: The Wolf Age
Myth III: The Wolf Age
Gothic
Gothic
Evenstar is no longer Poisoned!
Game SAVED!
Eandor takes Feathered Hat
Camping here for 8 hours...
Sslar's Artifacts skill increased to 10!
Flicker's Artifacts skill increased to 6!
Camping interrupted!
EVENSTAR - MONK
Wizardry 8
"The Monastery? It's Higardi, the Brotherhood. Their temple, I guess. No one's in there now. They took off a while ago. They've got another temple in Arnika, though. A guy named Braffit runs it."
Sslar
Eandor
Evenstar
Ulf
Flicker
"Was that you? That ship crash? Wow! I thought you were goners for sure. You ask me, something real bad's going on... 'cause your ship wasn't the first to fall out of the sky..."
I'm curious about Monastery.
"That information's worth a little something..."
Yes
Talk About
Where Is
EVENSTAR - MONK

СКЛАДНАЯ ИСТОРИЯ

Max Payne

ВЫСТАВКА ДОСТИЖЕНИЙ СОВРЕМЕННОГО ACTION-КИНОИСКУССТВА В НЕСКОЛЬКИХ СОТНЯХ ТЫСЯЧ СТРОК КОДА. ЗАМАСКИРОВАННАЯ УРАГАННОЙ ПАЛЬБОЙ ТИПИЧНО СИНЕФИЛЬСКАЯ ИГРА... (GAME.EXE #9'01)

бы себя в Max Payne как дома. Джулз Винфилд легко нашел бы общий язык с любым местным охранником. Рассказчик прилежно хрипит за кадром: он метафоричен, как Сэм Спейд или друг Тайлера Дэрдена.

Если история начинается словами "наконец-то все они сдохли", сценаристу можно многое простить. Литературная линия Max Payne не отличается четкой фабулой, оригинальностью ходов, глубиной образов и особенным психологизмом. Только один второстепенный герой более-менее удался автору — конечно же, это выпукло очерченный бандит Владимир, остальных вы попросту не вспомните. Зато именно этими словами она и начинается!

Для "черного" жанра яркий стиль — главное. Привлекают ли внимание своеобразные картинки с подписями и закадровый текст? Еще как! Берут за глотку? Конечно! И со всем удовольствием я отмечу, что хватка профессионально мертвая.

По мотивам Max Payne нельзя снять хороший "черный" фильм. Зато по "черным" фильмам, из которых прилежный автор вырезал лучшие кусочки и тщательно склеил их в длинную ленту сценария, можно сделать хороший Max Payne.

Фраг СИБИРСКИЙ

РОМАН В ДВУХ ЧАСТЯХ

"Пророк и убийца" и "Пророк и убийца-2: Тайна Аламута"

ТУСКЛАЯ, ЗАПЫЛЕННАЯ "ТАЙНА АЛАМУТА", С ЕЕ НЕПРОСТИТЕЛЬНЫМИ ДЛИННОТАМИ И МНОГОЧИСЛЕННЫМИ НЕДОГОВОРЕННОСТЯМИ, ИЗОБИЛИЕМ ГРАФИЧЕСКИХ ПРОМАХОВ И НЕГРАФИЧЕСКИХ ШЕРОХОВАТОСТЕЙ, ЯВЛЯЕТСЯ ТЕМ НЕ МЕНЕЕ ЗАКОНЧЕННЫМ И БЕЗНАДЕЖНЫМ ШЕДЕВРОМ. ТРЕБУЕТСЯ СОВСЕМ НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ УСИЛИЕ ВОЛИ, ЧТОБЫ НЫРНУТЬ И РАСКРЫТЬ ГЛАЗА В ЕГО ПРОЗРАЧНЫХ ГЛУБИНАХ, БЕЗДНЕ СМЫСЛОВ, КРАСОТ И ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЖАНРОВЫХ НАХОДОК. (GAME.EXE #9'01)

концовка "Тайны" что-нибудь к тому, что мы прочитали в безумных глазах Танкреда де Нерака в первых кадрах "Пророка"? Пожалуй, нет. Узнаем ли мы хоть что-то о демонах, населяющих его сны? От них не останется даже имен.

Это не тот случай, когда можно упоенно рассуждать о "глубокой проработке характеров". ХАРАКТЕРЫ НЕ НЕФТЯНЫЕ СКВАЖИНЫ, НЕЧЕГО ИХ ГЛУБОКО ПРОРАБАТЫВАТЬ! Нет в "Убийце" с "Аламутом" и неожиданных сюжетных поворотов. Любой мало-мальски прилежный игрок к концу первой части догадается, где скрывается Симон де Лекруа, что найдет Танкред... и чего он не найдет.

Возьмем фаворита прошлого года, The Longest Journey. Авторы этой игры упивались словами, проследили жизненный путь каждого героя и героини с маниакальной точностью, от рождения до смерти, оснастили свой корабль невероятнейшим количеством чисто литературных деталей, позаботились о десятках тысяч строк диалогов, содержащих фантастический объем полезной информации. А теперь взглянем на "Пророка и убийцу": излишняя лаконичность, аскетичное убранство диалогов, скупые исторические справки, суховатая манера изложения, суровый минимум подробностей.

Но при всем том "Пророк и убийца" — великая игра, чего не скажешь, к сожалению, о наивном и сентиментальном квесте The Longest Journey.

Маша АРИМАНОВА

ВЕЛИКОЕ ПОХИЩЕНИЕ БЫКА

Myth III: The Wolf Age

погибнем". Взял большой топор, собрал мясников и порубил мерзкое отродье в клочья. Звали его Коннахт.

Он был немного мной. Я был немного им.

...и обрушил он меч на голову сына и рассек кожу до мяса. Исцелил эту рану искусный Миах. Тут вторым ударом меча разрубил ему Диан Кехт мясо до самой кости, но вновь исцелил эту рану Миах. В третий раз занес меч Диан Кехт и расколол череп до самого мозга, но и тут исцелил Миах свою рану. Тогда в четвертый раз поразил мозг Диан Кехт, говоря, что уж после этого удара не поможет ни один врачеватель. Воистину так и случилось.

Примитивная энергия сочится из такого эпоса. Ее впитывают глаза, ей радуются уши. Это Myth III и это "Похищение быка из Куальнге". Ожившие, принявшие кровь и плоть, бит и код ирландские саги. Балор, Павший Лорд, одновременно является фомором Балором с Губительным Глазом. Дурной глаз был у Балора и открывался только на поле брани, когда четверо воинов поднимали веко проходившей сквозь него гладкой палкой. А молодой спутник Коннахта, приведший народного героя к королю и сделавший простолюдина генералом, снимет с себя лицо и наречется Soulblighter'ом. А Луг, сын Балора, метнет камень из своей пращи и вышибет глаз отца через голову наружу, так что воинство самого Балора узрит его...

Много чудесного уже было и еще будет. Но ведьма все равно предречет конец света и всякое зло, а чудесным образом рожденный герой спасет его. С сэйв-геймом или без. На выбранном уровне сложности.

Александр "Скарблайтер" ВЕРШИНИН

...ТОТ, КОГО НАЗОВУТ ПОТОМ SOULBLIGHTER'ОМ, БЕГАЕТ В КОРОТКИХ СИНИХ ШТАНАХ, ШИРОКО УЛЫБАЕТСЯ И РАЗГОВАРИВАЕТ ДУРАЦКИМ ГОЛОСОМ. (GAME.EXE #12'01)

ОН НЕ БРЕЕТСЯ МИСКОЙ

Gothic

Забудьте заточки и прочую "полосатую" романтику. Когда ваш сосед, здоровенный негр, стучит заостренной о ближайшую стену вилкой по столу и делает публичное заявление о вашей с ним помолвке (сегодня вечером, в душевой, приглашаются все присутствующие), оставайтесь безразличным. Последнего жениха охрана нашла обезглавленным, обезрученным и обезноженным — операцию провели очень длинным и острым предметом в четыре удара. Тюремный врач был отправлен на пенсию, поскольку уверял, что здесь не обошлось без антикварного двуручного меча.

С другой стороны, "обоюдоострое оружие используют только простаки, не способные отличить одну кромку от другой", — как утверждал добрый лекарь из "Железной обезьяны", философски ломая хребты голой пяткой. Еще он хватал стрелы на лету и руками: ваши криминальные друзья обычно ловят их горлом, не успев прохрипеть дежурное "моргалывыколю".

Поводом для особо въедливого расследования стала смерть тюремного авторитета по кличке "Барон". Беднягу обнаружили собственные бодигарды в слегка прожаренном состоянии. Комната потерпевшего была в саже и копоти, словно нападавший запросто жонглировал горящими головнями. Во рту "Барона" обнаружено печеное яблоко.

Сюжетная линия Gothic (все время хочется написать название по-русски — симптоматика!) выделывает такие кренделя, каких в компьютерных ролевых играх с роду не видывали. То обкурятся, то городок поголовно вырежут — не жизнь, а сказка. Недобрая, конечно, басня, но вы попробуйте почитать братьев Гримм в оригинале, без пресловутой адаптации для младшей ясельной группы!

Мама, кажну ночь из Москвы он привозит трофей — скальпы вражеских панков, амулеты хипей.

Александр ВЕРШИНИН

ВОЛШЕБНАЯ НИТОЧКА СЮЖЕТА

Wizardry 8

▶ незамысловат, аляповат и самостоятельной ценности не имеет, ибо иметь ее не может.

Для человека, в Wizardry 8 не играющего, такое заблуждение ничем особенным не грозит. Тому же, кто сядет за Wizardry 8, такое отношение к сюжетной линии может очень даже выйти боком.

В самом начале игра совершенно линейна: вы пробиваетесь с боями сквозь монастырь, сюжета нет и как бы даже и не намечается. Потом вы выходите из монастыря и еще некоторое время пребываете в полной уверенности, что все еще шагаете по сюжетным "рельсам", причем не замечая, что они давно кончились. Не замечать этого можно довольно долго. Вы говорите со встречными персонажами, переходите с карты на карту, соприкасаетесь с поголовьем монстрооппозиции, находясь в полной уверенности, что перед вами старомодный линейный хэк-н-слэш.

Слезы начинаются потом.

"Я дружески общался с ти-ренгами, затем, заглянув в лагерь анпани, заключил с ними союз, а теперь ти-ренги говорят, что я их враг и, едва завидев мою партию, бросаются на нее! Но они же не могли об этом узнать! Это нечестно!"

Говорите, не могли узнать? Могли... Причем из двух источников сразу. Вспомните, вы же приходили в Арнику с письмом анпани к муукам. Конечно, слухи о таких вещах расползаются по городу. И надо было кое-кого уговорить молчать о вашем визите.

А еще у ти-ренгов есть шпион в лагере анпани. Он может остаться нераскрытым. Или же вы можете раскрыть его случайно. Скажем, прочитать его мысли. Или украв у него вещь, которая доказывает его шпионскую деятельность. Кроме того, вы можете просто убить его, даже не зная, что он шпион, и уже на его трупе обнаружить улики, так что остальные анпани не будут на вас в обиде. С другой стороны, если этот шпион, когда вы на него нападете, поднимет тревогу, то прибежавшие на его зов о помощи анпани не будут разбираться, кто тут виноват, — ведь они считают его своим другом, его, а не вас. И потом все анпани будут числить вашу партию в личных врагах и нападать на нее при каждой встрече.

Вот так... В этой игре действуют сюжетные механизмы, скрытые от глаз невнимательного игрока. Окружающий вас мир чутко реагирует на ваше поведение, даже тогда, когда это не заметно сразу. Вас не ставят перед детским выбором "темной" или "светлой" стороны. Вам предоставляют свободу двигаться по сюжету естественно, а не просто тыкать пальцем в паре-тройке ключевых моментов.

Вот это я и называю "прекрасный сценарий"...

Ашот АХВЕРДЯН

■ В WIZARDRY СПЕШИТЬ НЕ ПРИНЯТО. ЗДЕСЬ ВООБЩЕ НИКТО И НИКУДА НЕ ТОРОПИТСЯ. ОГРОМНЫЙ КОСМИЧЕСКИЙ МЕТРОНОМ ГУЛКО ОТБИВАЕТ ЗАВОРАЖИВАЮЩИЙ ТАКТ, КОТОРОМУ ПОДЧИНЯЕТСЯ ВСЕ И ВСЯ И НА ПЛАНЕТЕ. КРУТЯТСЯ МОЛИТВЕННЫЕ БАРАБАНЫ... (GAME.EXE #10'01)

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Fallout года

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

Когда Фергус Уркухарт (Feargus Urquhart), глава Black Isle Studios (BIS), открывает свой талантливый (у него все части тела такие) рот, все затихают и внимательно в этот рот принимаются смотреть: а вдруг возьмет да и скажет, что Fallout 3 в разработке. Хотя, конечно, народ немного побаивается: дядько Фергус запросто может сообщить, что Fallout 3 не существует даже в виде дизайн-документа. Страшно, черт!

С тех пор как уважаемый господин президент заявил о сворачивании работ над Fallout, миру ничего толком не известно о проектах, над которыми в данный момент трудится моя любимая издательско-девелоперская контора. Идей, чем может заниматься BIS, не много, и вы их все знаете — особо увлеченные читатели регулярно шлют нам письма со своими домыслами. Вместе с тем существует лишь одна-единственная идея (очень правильная, доложу я вам), чем должна и просто обязана заниматься BIS: дайте нам ещеодинфоллаут!

А в ответ тишина...

В это самое время активно растут и развиваются отпрыски Fallout. Fallout Tactics, вовсе не РПГ, к рассмотрению не принимается по причине несоответствия стандартам, да и **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura** (Troika Games, www.troikagames.com, и, несомненно, Sierra Studios, www.sierrastudios.com) — временный суррогат. Последний, впрочем, оказался очень даже ничего, что неудивительно: костяк Troika Games состоит из беглых бойцов BIS, пожелавших идти своим путем. Исход произошел около четырех лет назад. Ушлые, как чувствовали, что в ближайшие годы нового Fallout нам не видать как своих ушей (зато мы получили Planescape: Torment!), и решили сделать все по старинке, как их учили в BIS. Естественно, с улучшениями. Честное слово, я рад, что они довели свое дело до конца. Arcanum получился почти таким, каким хотелось благородному РПГ-сообществу. Почти настоящий Fallout. Почти "РПГ года-3". Почти — потому что в наличии слишком много ляпов, остановивших игру на полном скаку перед отметкой "Наш выбор". И все-таки Arcanum — игра, достойная внимания.

На первый взгляд, графика просто ужасна. На второй взгляд и на третий — она ужасна ничуть не меньше. Затем наступает привыкание. Разветвленные диалоги, непослушные персонажи, пошаговые бои — все знакомо, уже пять лет как родное. Ностальгия по прошлому и одновременно освоение новых правил. Жизнь. Рост в уровне, первые шаги молодого кузнеца-электрика-механика. Когда мой герой собственноручно изготовил себе меч из какого-то хлама, а затем привертел к нему конденсатор — это был чистый восторг. Электромеч — отлично сбалансированное оружие, рубящее врага и пропускающее сквозь него не один вольт-ампер, — что еще нужно для счастливой жизни в Arcanum! Потом был пиротопор, обладающий потрясающей убойной силой и сжигающий доспехи прямо на противнике. После этого их, кстати, было очень тяжело продавать — оружейники ни в какую не желали принимать металлолом, покрытый толстым слоем окалины. Приходилось применять навыки убеждения и торговли, отвешивать купцу-барыге нелепые комплименты. В крайнем случае использовался специальный препарат, делающий любого необычайно сговорчивым и готовым на все. Как запасной вариант в дело шел вор-специалист, банально обчищавший квартиру на глазах у ничего не подозревающего хозяина... Случалось многое и всякое — об этом приятно вспоминать.

На самом деле игра намного глубже, чем представляется поначалу. Перечислять все возможные лазейки для достижения какой-либо цели попросту глупо. Потому что долго. Потому что их слишком много для одной ролевой игры, но в самый раз для одного "Фоллаута". Или для одного "Арканума". Все, что выше, — лишь верхушка подводной лодки. Перископ? Да-да, он самый. Или нет?.. Я не в курсе, честно, с такими вопросами к Ашоту. Он плавал — знает.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

ЛЕВАЯ РЕЗЬБА ГОДА

1. "СамоГонки"

www.samogonki.ru	
Пошаговые аркадные гонки	
Разработчик	
K-D LAB	www.kdlab.ru
Издатель	
"1С"	http://games.1c.ru

Ход мехосом

"Уж я вам покажу, как делать всякие детские микромашинки вместо вожделенных "Вангеров-2"!" — свирепо думал ваш покорный, терзая полиэтиленовую обертку на диске со свежепобольшомублатуприобретенными "СамоГонками". "Ужо вы у меня нарыдаетесь, читая в конференциях злобные наезды в свой адрес..." — ворчал все тот же тип, наблюдая за шкалой, отсчитывающей проценты установки: "99%, люди, понимаешь, ждут и надеются, 100%, надеются и ждут, как порцию свежей нюхи, про бибуратов штоп и..." — тут дыхание прервалось: на экране толклись "мухи", изображающие логотип культовой конторы-отступницы...

Вот в таких муках рождалась любовь.

При всей своей внешней детскости "СамоГонки" отнюдь не ясельное развлечение. Не дайте себя обмануть, товарищи! Блаженны нищие разумом, ибо у них есть аркадный режим. Для всех остальных "СамоГонки" — прямой вызов серому веществу. Легким движением ►

2. Colobot

www.colobot.com	
Стратегическое программирование	
Разработчик и издатель	
Epsitec SA	www.epsitec.ch

Учиться, учиться и учиться!

Мы, колонизаторы, народ простой и работящий. Любим посидеть на завалинке своего корабля-трансформера после трудового дня, полюбоваться на закат солнца или избиение местной фауны, затеянное нашими умными помощниками, заботливо выращенными и выученными вот этими мозолистыми программистскими руками и задницами.

Все уже усвоили, что программистом быть хорошо, а игровым программистом — вообще замечательно? Будущее — за теми, кто пишет программы, лежащие на ваших винчестерах: именно они решают, как воспитывать ваших детей, что такое хорошо и что такое плохо, куда и сколько денег вы перечислите и чего добьетесь в этой жизни.

Есть всего три линии поведения, причем только две из них претендуют на звание разумных. Можно сказать себе "ну и фиг с ними" и остаться рядовым членом потребительской ►

3. Microsoft Train Simulator

www.microsoft.com/games/trainsim	
Симулятор поезда	
Разработчик	
Kuju	www.kuju.com
Издатель	
Microsoft	www.microsoft.com/games

Ползучий голландец

Мне с детства нравятся самолеты. Помню, листая воспоминания Яковлева, я разглядывал бесконечно красивые черно-белые фотографии монопланов. Стоит ли удивляться тому, что я теперь жду каждый следующий авиасимулятор?

Меня завораживают подводные лодки. Они словно олицетворяют собой те неведомые таинственные силы, что таятся под тонкой кожей нашего мира, называемой реальностью. Можно ли после этого отвернуться от симулятора подлодки?

Я терпеть не могу поезда.

Нет таких слов, которыми я мог бы выразить те клокочущие черные эмоции, что наполняют мою душу, едва я соприкасаюсь с поездами. Точнее, есть такие слова, но нет той бумаги, что не обуглилась бы от этих слов, будь они в самом деле написаны. ►

Давор ТОМИЧИЧ

Дорастут ли 14-летние "Жигули" до "Феррари"?

"Мейнстрим к нам придет!"

Мы уже брали интервью у этой замечательной команды (см. Game.EXE #6'01), но, само собой, обнаружив, сколько и какие призы взял Serious Sam: The First Encounter по итогам 2001 года, мы не могли не обратиться к Croteam еще раз и не задать им новые вопросы, уже не о разработке, а о самой игре и планах компании на будущее. Обратите внимание: в этом интервью немало эксклюзивной информации, в том числе — о новом проекте Croteam (и это вовсе не ожидаемая третья часть Serious Sam, о которой "уже все знают"!).

Итак, у микрофона в Загребе Давор ТОМИЧИЧ (Davor 'Tome' Tomicic), дизайнер игры и уровней обоих "серьезных проектов", в Москве (на голове — самая последняя модель гарнитуры, заточенная под сетевые баталии The Second Encounter) — ваш верный .EXE. Впитываем!

Буду молчать, как партизан!

Увы, на некоторые вопросы, хоть мы и старались разговорить скрытного девелопера, он наотрез отказался отвечать "по сути", отделываясь клишированными отговорками. Что ж, мы решили опубликовать и их — возможно, вы, читатели, что-нибудь обнаружите между строк (говорят, хорошо помогает поднести журнальную страницу к 100-ваттной лампочке накаливания)...

Game.EXE: Чтобы выжить, игровой сериал (а вы ведь именно на это нацелились, не так ли?) должен постоянно прогрессировать. Мы понимаем, что загадывать что-либо трудно, тем более в нашей реактивно изменчивой индустрии, но все-таки: в каком технологическом, сюжетно-геймплейном и, возможно, жанровом направлении будет развиваться идеология игр под лейблом "Serious Sam"? Вдруг вы планируете встать на столь модные нынче рельсы псевдореализма и забросить старину Сэма в фашистский тыл? или резко сократить количество монстров на квадратный полигон (успокойте нас хотя бы в этом отношении!), или превратить игру в action/adventure? Словом, каким вам видится будущее Serious Sam, каков хотя бы следующий ваш шаг?



Давор ТОМИЧИЧ: Я думаю, новое поколение разработчиков может пойти по нашим стопам, но не надейтесь, что это легкий путь. Впрочем, к счастью, игроразработка — большое удовольствие само по себе, и даже если придется потратить несколько лет жизни на изготовление игры — это будет не обидно.

Давор ТОМИЧИЧ: Извините, но сейчас еще очень рано говорить о будущем "Сэма", ведь даже The Second Encounter еще не лежит на полках магазинов.

.EXE: Очень жаль... Скрытность не украшает разработчика... Главное — что вы не стали ничего опровергать, а то мы решили бы черт знает что. Хорошо, а что вы думаете о жизни других игровых сериалов: скажем, о линейке Quake-игр? Верной ли дорогой идет товарищ Джонни Кармак? Способны ли вы уберечься от тех очевидных проблем, с которыми он сталкивался? Или жанр, в котором вы с ним работаете, столь узок, что диктует только такой виток спирали: single game, multiplayer-only game, multiplayer team game? Попутно: как долго может жить сериал с одним сквозным героем? Способны ли, на ваш взгляд, игровые сериалы на столь же серьезное внимание публики, как и киноэпопеи?

Д.Т.: Сколько бы сиквелов мы ни сделали, мы всегда будем сосредоточены на одиночной игре. Само собой, у нас есть козыри в рукавах, но я бы не хотел говорить о них сегодня.

Ну а жизненный цикл игры очень прост. Для издателя, пока фанаты хотят того же самого и побольше, изготовление сиквелов, конечно, оправдано. А вот разработчикам, я думаю, следует закругляться с продолжениями в тот самый несчастливый момент, когда у них заканчиваются новые идеи. Если попытаться сделать очередную серию только потому, что ее хотят получить поклонники или издатель, и не вложить в нее свежих и сочных идей, она точно станет последней игрой в сериале.

.EXE: Еще один вопрос той же направленности: во многом схема развития сериала, описанная выше, диктуется тем, что в проектах используется один и тот же движок (пусть и бесконечно модифицируемый). Один движок — один жанр, одна судьба игры, один путь развития? Чувствуете ли вы себя "заложниками" своего, без сомнения, восхитительного Serious Engine? Видите ли вы (хотя бы умозрительно) игры других жанров, построенные на нем? Возможны ли они на нем?

(К слову, скажите хотя бы по секрету и только нам, что с вашим движком будет делать Дерек Смарт (Derek Smart), который, как известно, купил у вас лицензию? А как вообще продвигается дело продаж Serious Engine? Если не очень (что странно!) — то в чем причина? Вы очень много за него просите?)

А что будет с Serious Engine в следующих частях сериала: он будет столь же успешно модернизироваться (как сейчас — в случае с The Second Encounter) или же нас ждет принципиально новый движок с тем же названием?

Попутно: насколько хорошо оригинальный Serious Engine переносит "пластические операции"? К примеру, сложно ли было "прикручивать" к нему particle effects, столь украсившие The Second Encounter? И вообще — какие изменения претерпел Serious Engine?

СТР. 61 ▶

ХОД МЕХОСОМ

"СамоГонки"

…УДИВИТЕЛЬНОЕ СОЧЕТАНИЕ БЕЗУМНОГО ДРАЙВА И НЕТОРОПЛИВЫХ РАЗМЫШЛЕНИЙ, РЕДКОСТНО КРАСИВОЙ ГРАФИКИ И ГЛУБОКОГО ИГРОВОГО ПРОЦЕССА. КОНЦЕПЦИЯ СОБИРАЮЩИХСЯ ИЗ ЗАРАБАТЫВАЕМЫХ ВО ВРЕМЯ ГОНОК ДЕТАЛЕЙ МЕХОСОВ ПОЗВОЛЯЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРОТИВ ОБЫЧНЫХ ПРОТИВНИКОВ И БОССОВ МНОЖЕСТВО ТАКТИЧЕСКИХ СХЕМ, А БЕЗУМНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ ТРАСС НЕ ДАСТ ЗАСКУЧАТЬ НИ НА МИНУТУ. И ПОТОМ, НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ПРО ПОХОДОВЫЙ РЕЖИМ! СЕРЬЕЗНО, ГДЕ ЕЩЕ ВЫ МОЖЕТЕ ВСТРЕТИТЬ ЧТО-ЛИБО ПОДОБНОЕ? (GAME.EXE #11'01)

мыши простенькая и яркая аркадная игра превращается в нетривиальное и всепоглощающее действо, для слабонервных не рекомендованное. Искусственный противник из постоянно толкающегося локтями наглого студента мгновенно преображается в не по возрасту расчетливого и коварного интригана. Он начинает срезать в самых неожиданных местах, грамотно вываливать под колеса вашего мехоса биологические мины, выхватывать бесценные "синие плюсики" (те самые, что пополняют запас маны) прямо из-под вашего неудачливого носа и благодаря этому приходит к финишу первым два, три, десять раз подряд. В таких жестких условиях победа в очередном заезде воспринимается как переход на следующую ступень бесконечной лестницы к нирване. Не лгу, чтоб мне век.

Воистину, K-D LAB — контора нетрадиционного поведения. Судите сами: разработчики всего мира отчаянно пытаются изобрести нечто доселе невиданное в попытке выделиться из общей серой массы и уберечь свое детище от полупозорного лейбла "клон". Зачастую, да какое там — в подавляющем большинстве случаев, дело кончается полным крахом. В то же самое время господин Кузьмин-Кранк, глава кенигсградской команды, с совершенно серьезным видом около шести лет подряд рассказывает всем желающим одну и ту же байку: мечтаю, други мои, сделать простые гоночки. То есть совсем без выкрутасов и чтоб годилось для детей от 3-х до 99-ти. И, что самое забавное, уже который год ничего подобного у него не выходит. Прав был классик: умом Россию (а точнее — Россию в целом и Калининградскую область в частности) не понять, аршином общим не измерить. Карма такая.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

УЧИТЬСЯ, УЧИТЬСЯ И УЧИТЬСЯ!

Colobot

ПРОГРАММИСТАМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ, ПРОГРАММИСТОВ НАЗНАЧАЕТ СУДЬБА В МОМЕНТ ОЧЕРЕДНОЙ ИНКАРНАЦИИ. ЕСЛИ ВЫ — ОДИН ИЗ ЭТИХ СЧАСТЛИВЦЕВ (ВПРОЧЕМ, НЕКОТОРЫЕ УТВЕРЖДАЮТ, ЧТО СЛОВО "НЕСЧАСТНЫЙ" ОПИСЫВАЕТ СИТУАЦИЮ ТОЧНЕЕ, ИБО ПРОГРАММИСТА ЕГО СОБСТВЕННЫЕ ДЕТИ ОБЫЧНО ОТЛИЧАЮТ ПО ГРЯЗИ, ВОНИ, ДЛИННЫМ ВОЛОСАМ И МОЗОЛИ НА ЗАДНИЦЕ), ТО ВАША СУДЬБА ВСЕ РАВНО ПРЕДОПРЕДЕЛЕНА, И ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫБОР, КОТОРЫЙ ЕЩЕ НЕ ПОЗДНО СДЕЛАТЬ, — С ЧЕГО НАЧАТЬ ВЫРАЩИВАНИЕ УПОМЯНУТОЙ МОЗОЛИ. COLOBOT ДАЛЕКО НЕ САМЫЙ ХУДШИЙ ВАРИАНТ, ПОВЕРЬТЕ. (GAME.EXE #10'01)

массы, которой вовремя продиктуют, что сейчас модно думать. Увы, разумностью здесь и не пахнет — для этого вполне годятся даже домашние животные, способные точно так же пить, есть, спать и размножаться. Можно уйти на волю, в пампасы, построить себе шалаш без электроэнергии и вырастить там поколение дикарей, компьютеров не ведающих. Разумно, но бесполезно — найдем гадов и ассимилируем.

И, наконец, самый правильный вариант: присоединиться к победителям. Стать программистом самому. И вот тут-то и понадобится некий способ перейти от безмозглого поглощения готовых игр к созданию своих собственных. И Colobot эту задачу выполняет просто идеально. Поначалу это просто игра, то ли стратегия, то ли квест, то ли "леталка", извините, "стрелялка". Но постепенно, все сильнее и сильнее, хочется воспользоваться уже сделанным, нормальная человеческая лень берет верх. И это замечательно: программисты — ленивые люди. Они любят пользоваться готовым кодом, если он есть, они предпочитают один раз написать универсальную процедуру и экономить потом кучу времени, пользуясь ею где угодно. Именно этому и учит Colobot. И недаром авторы успешно продают специальную версию для школ. Присоединяйтесь, пока не поздно — удовольствие и польза гарантированы!

Господин ПЭЖЭ

ПОЛЗУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ

Microsoft Train Simulator

И все-таки мне очень по душе MS Train Simulator. За внешней оболочкой симулятора поезда с нехитрым управлением о нескольких видах тормозов скрывается совсем другая игра. Игра об идеальном мире, где поезда не обязаны кому-то служить, а живут сами по себе. В мире, где они абсолютно свободны, потому что там совершенно нет людей.

Я понимаю, что то же самое можно сказать и о любом другом симуляторе, носящем всепобеждающий знак "Microsoft", но нигде это не приобретало такой остроты, как здесь. Если в серии Flight Simulator отсутствие людей не особенно влияет на восприятие игры, то здесь оно к черту вдребезги разрушает ожидаемую картину и создает на ее месте новую, неожиданную и оттого куда более сильную.

Идеальной чистоты поезд едет по совершенно безлюдному городу, в вагонах нет ни единой живой души, в кабине тоже никого. Только невидимые привидения о чем-то тихо переговариваются приятными зыбкими голосами. Постапокалиптическая картина погибшего мира, в котором отныне живут машины, — то, чем нас пугают в дешевых кинолентах, на поверку оказывается не только не страшным, но даже приятным во всех отношениях зрелищем.

Я готов часами ездить во чреве здешних поездов и смотреть на этот погибший и обретший новую жизнь мир, постепенно погружаясь в полудрему, в которой причудливо переплетаются мир реальный и мир снов.

А ведь я терпеть не могу поезда.

Жена говорит, это потому, что я не люблю людей.

Ашот АХВЕРДЯН

НЕЗАМЫСЛОВАТОЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ "ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ" ЕЩЕ ПОБОРЕТСЯ С "ОХОТНИКОМ НА ОЛЕНЕЙ" И "О, СЧАСТЛИВЧИКОМ!". НО В ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ ИГРА СКРЫВАЕТ В СЕБЕ КУДА БОЛЬШЕ, ЧЕМ МОЖНО ОПИСАТЬ СЛОВАМИ. И ПРОСТЫЕ АМЕРИКАНЦЫ, ТРУДОВЫМ ДОЛЛАРОМ ТЯНУЩИЕ TRAIN SIMULATOR НА ВЕРХНИЕ СТРОЧКИ ХИТ-ПАРАДОВ, НЕМЫМ ГЕРАСИМОМ ПРИЗНАЮТСЯ В ЛЮБВИ МУ-МУ СВОЕГО ДЕТСТВА — ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГЕ. (GAME.EXE #8'01)

▶ СТР. 59

Д.Т.: С таким сверхпродвинутым 3D-движком, как Serious Engine, можно сделать любую игру. Adventure от третьего лица, RPG, RTS — что угодно! Заложником у такого движка стать просто невозможно.

Финансы поют

Зато о финансовой стороне игроделия говорить оказалось куда веселее. Ох, непросто делать игры в Хорватии, прямо как в России. Даже ездить приходится на тех же самых машинах доисторической эпохи...

.EXE: Вы довольны продажами первой части игры? Где игра была принята лучше всего (или же игроки везде одинаковы)? Откуда приходили самые трогательные, самые смешные, самые фанатские, самые злые письма? Отличалась ли реакция Европы, откуда мы с вами родом, от реакции Америки? Где игра локализовывалась (помимо "основных стран")?

И еще. Мы понимаем, что это не к вам, но удержаться не можем: окупилась ли стратегия продажи игры по "смешным" ценам? Будет ли она продолжена вашим издателем?

Д.Т.: Мы получили массу отзывов. Один сугубо фанатичный поклонник даже назначил нас своими официальными богами. А еще один сказал, что он плакал от удовольствия и восторга, пока играл в игру, и добавил, что прежде почти никогда не плакал. Эти и еще куча других писем очень глубоко тронули нас, дали ощущение, что мы реально чего-то добились.

.EXE: В игровой индустрии, как и в кино, стало модно говорить: "это хорошая игра, потому что она стоит кучу денег". И в этом есть серьезная доля истины. Но ваш опыт, насколько мы знаем, опровергает это утверждение: вам удалось сделать блокбастер (речь о первой части Serious Sam) за "смешные" деньги. Мы понимаем, что создание достойной игры — сродни магии, что далеко не всё упирается в деньги и не всё можно объяснить словами, но все же: КАК ВАМ ЭТО УДАЛОСЬ? Чуть шире: есть ли будущее у современных "гаражных" команд (каковой вы, вы вообще говоря, были до Serious Sam) или их будущее — это лишь дело счастливого случая?

Возвращаясь к вашей игре: The Second Encounter, выглядящий еще роскошнее, еще большим блокбастером, финансировался столь же сдержанно, как и первая игра? или ситуация принципиально изменилась? Как вам работалось над продолжением?

Д.Т.: КАК НАМ ЭТО УДАЛОСЬ? Это далеко не так романтично, как вы, наверное, хотите услышать. Мы отнюдь не гении, которые могли бы сделать игру за год. Потребовалось почти три года, чтобы добраться до первой технологической демо-версии, той самой, которая принесла нам славу и контракт с издателем. Все это время мы улучшали наш движок и сделали массу уровней-прототипов (около 40). 6-7 человек работали три года по 8 часов в день, без выходных и праздников, без зарплаты, на деньги родителей, чтобы добиться контракта.

Более того, издатели в те времена не верили, что мы можем сделать хорошую игру, никто не хотел подписывать с нами контракт. Так что, когда мы уже почти разделились (а был и такой момент), в качестве последней меры мы выложили в Интернете один из лучших уровней, что у нас тогда был, — Karnak Enter Complex (это и есть наша, ныне легендарная, технологическая демо-версия). После ее повального успеха и признания среди игроков одна небольшая компания-издатель обратилась к нам с предложением контракта на БЮДЖЕТНУЮ игру. Это все изменило, мы начали работать теперь уже по 10 часов в день, вообще отказавшись от отдыха, пока не закончили игру.



Serious Sam: The First Encounter

Так что изначально игра продвигалась как бюджетная, а потом, когда издатель осознал, что именно попало ему в руки, было уже поздно менять цену. В конце концов самую большую выгоду — во всех смыслах — от всего этого получили игроки. Одно это уже сделало нас счастливыми.

Я думаю, новое поколение разработчиков может пойти по нашим стопам, но не надейтесь, что это легкий путь. Впрочем, к счастью, игроразработка — большое удовольствие само по себе, и даже если придется потратить несколько лет жизни на изготовление игры — это будет не обидно.

Более того, я готов предсказать, что в следующие 5-10 лет большинство популярных и сложившихся американских и японских команд-разработчиков попросту исчезнут! Почему? Да потому что им часто не удается оправдать их раздутые бюджеты, а в мире полно столь же талантливых ребят в таких странах, как Россия, Китай, Индия и в ряде других восточноевропейских и азиатских государств (даже, гм, в Хорватии). При этом люди готовы работать за гораздо меньшие деньги. Это очень похоже на то, как крупные компании переносят производство товаров народного потребления туда, где это дешевле.

Лично я думаю, что The Second Encounter, если говорить о качестве, лучше первой части. Однако, Serious Sam (SS) был нашим первым ребенком, мы так долго и тяжко над ним работали, и это был настоящий прорыв в игровой индустрии, так что извините меня, если я скажу, что эмоционально больше люблю The First Encounter. Наверное, я никогда не полюблю ни одну игру на свете больше, чем The First Encounter...

.EXE: А каково это — проснуться однажды знаменитым? Как вы пережили славу? Что изменилось в вас лично, в команде? Знакомо ли вам понятие "звездная болезнь"? Купили ли сотрудники Croteam по красному "Феррари"? Можете ли вы теперь позволить себе увеличение штата, роскошный офис и прочее?

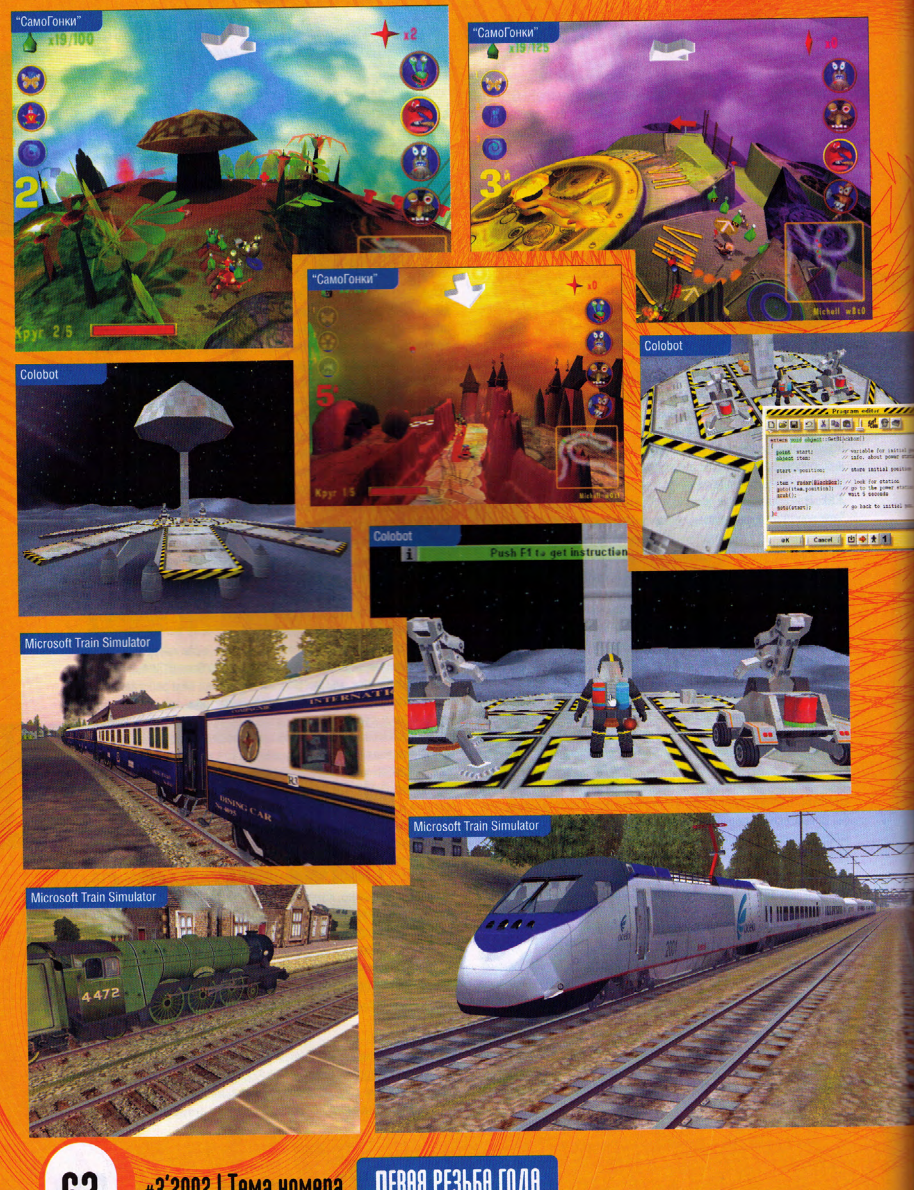
Д.Т.: Вас это может удивить, но мы далеко не знаменитости в своей стране. Мы, наверное, более популярны в США или России, чем в Хорватии. Странно, конечно, но это так. Как говорится, нет пророка в своем отечестве.

А что касается автомобилей... вы ведь из России, так что, вероятно, будете гордиться, что я вожу 14-летнюю Lada Samara. И она вовсе не красная. Я, правда, планирую купить новую машину и, скорее всего, именно красную. Но в одном я уверен точно: это не будет "Феррари".

Жанры и клоны

.EXE: Что вы думаете о... клонах Serious Sam? Слышали ли вы о недавно анонсированной игре Will Rock от нью-йоркской команды Saber Interactive (www.saber3d.com), выглядящей чистой воды Serious Sam: The Third Encounter? Как вы к этому относитесь? И

СТР. 63 ▶



"СамоГонки"

"СамоГонки"

"СамоГонки"

Colobot

Colobot

Colobot

Microsoft Train Simulator

Microsoft Train Simulator

Microsoft Train Simulator

▶ СТР. 61

Давор ТОМИЧИЧ

вообще, помогает ли "клонотворчество" двигать индустрию вперед или это ее беда, ее зло?

Д.Т.(*улыбается*): Да, я слышал о Will Rock. Выглядит весьма прилично (*еще один смайлик*). Мне нравится, что нас клонируют, поскольку это означает, что мы чего-то стоим. Фигни, простите, никто клонировать не станет. К слову, точно так же обстоят дела с музыкой и кино.

Клонирование — хорошо это или плохо? Сложно сказать. Я думаю, решать самим игрокам. По-моему, это сильно зависит от того, зачем разработчик занимается клонированием. Если он просто хочет быстро нажиться на успешной концепции, то почти наверняка провалится. А вот если он всерьез полюбил какую-то игру, то, вероятно, сможет сделать приличный ее клон, поскольку понимает, о чем идет речь, и даже сможет что-нибудь улучшить. Я бы сказал так: не делай клонов, если не понимаешь, что в игре главное, и если не уверен на 100%, что твой клон будет лучше оригинала.

.EXE: Способны ли вы сами на такой подвиг — сделать столь же успешную, звездную, игру другого жанра, хоть на Serious Engine, хоть на другом движке? Достигла ли ваша команда необходимой кондиции в результате работы над Serious Sam? Будет ли расширяться ваша девелоперская линейка? Словом, что написано в ближайших и долгосрочных планах Croteam (даже если эти планы пока только в ваших головах)? А что требуют от вас ваши творческие амбиции (то есть та вещь, которая не очень дружит со словом "бизнес")?

Д.Т.: Именно сейчас мы чувствуем себя очень сильными. Croteam наняла еще людей, и мы готовы расширять нашу линейку. Конечно, еще рано об этом говорить, но мы планируем некую абсолютно новую игру. Правда, в этот раз мы не будем изобретать новый жанр. Более того, мы закопаемся еще глубже в прошлое и смешаем несколько игровых стилей из эпохи ZX Spectrum.

ZX Spectrum был первым настоящим домашним компьютером, и мы все очень его любили. Кстати, можно изучить все, что требуется для дизайна игр, просто анализируя проекты того далекого времени. Тогда никто не говорил о возможностях движка и крутой графике, как это происходит сейчас. В то время все решал кайф от самой игры. Только это было важно и только это отличало хорошую игру от плохой. Почему так происходило — понятно: у разработчиков попросту не было сверхграфики, при помощи которой можно обмануть игрока и замаскировать плохой геймплей... Впрочем, козыряние графикой, ставшее сегодня нормой, — не вина девелоперов. Точнее, не только их вина. Уж очень быстро развивается технология. Наш брат рад хотя бы тому, что успевает угнаться за ее новинками, а на геймплей времени обычно не остается.

Заметьте: в игровой индустрии нет такой должности "создатель геймплея". Есть дизайнеры уровней, гейм-дизайнеры, программисты, продюсеры, 2D- и 3D-художники... И все они — просто кирпичики, из труда которых складывается геймплей, но никто из них не создает его целиком. Так что, увы, часто геймплей — это просто механическая сборка игры из кусочков.

.EXE: Сколь плотно вы следите за тем, что происходит в вашем жанре? как много вы играете в новинки? Появление снайперской винтовки (да еще со столь отличающимися режимами стрельбы), огнемета и даже... bullet time (в качестве чита) говорит о том, что вы страстные и тонкие игроки (хотя, как известно, разработчики очень мало играют). Это так? Расскажите о своем игровом опыте и своих предпочтениях.

К слову, в телефонной будке налицо тонкие намеки на толстые обстоятельства (похоже на Duke Nukem Forever!). Неужто вы и



Serious Sam: The First Encounter

впрямь так следите за конкурентами, что даже (ненароком) делаете им рекламу?

Д.Т.: Конечно же, мы следим за развитием жанра FPS. Играть в чужие игры — часть нашей работы (*улыбается*). Но мы делаем это вне офиса, иначе нам пришлось бы изменить название нашей игры на Serious Sam Forever. Словом, на работе — только "Сэм", а вот дома... А что, собственно, дома? Дома мы почти не бываем, вот в чем беда. Да и, если честно, за пару последних лет лично я ничем особо не впечатлился. Поймите правильно: многие современные игры сделаны весьма профессионально, в них полно красот графики и спецэффектов, но уж очень редки нынче проекты с действительно интересным геймплеем...

Я согласен, что Half-Life совершила революцию, но я не понимаю, почему все так слепо идут по проторенному ею пути. К примеру, однажды я пришел с работы и захотел расслабиться полчасика с какой-нибудь игрой. Выбрал Aliens Versus Predator 2. Сначала мне показали кино — на старте игры. Когда оно закончилось, я начал новую игру. Но тут мне показали еще одно кино. OK, просмотрел и его. Затем наконец-то начал грузиться первый уровень, и я подумал: "Слава богу, теперь поиграем!". Но нет — у первого уровня тоже оказалась своя кинематографическая вставка. К этому моменту я уже изрядно нервничал. Кино закончилось, и я наконец-то начал играть. Минут десять бродил по уровню, но так и не встретил ни одного врага. В итоге плюнул и выключил компьютер. И это хорошая игра? Да, в ней замечательная графика, по слухам, есть и атмосфера, и многие, не сомневаюсь, в нее влюбятся. Но вот в чем штука: игры вроде Serious Sam тоже имеют право на жизнь — а их никто не предлагает!

Дюк, говорите?.. Нет, у нас нет никаких отношений ни с 3D Realms, ни с какими-либо другими разработчиками, но мы, будучи обычными игроками, с нетерпением ждем новую игру с участием этого парня, так что почему бы не послать им сообщение? Кстати, я уверен, что новый "Дюк" будет великолепной игрой и что у всех FPS-девелоперов появятся проблемы, поскольку их игры будут сравнивать только с творением 3D Realms. А при цикле разработки в один-два года никто не сможет даже приблизиться к результатам ребят из 3D Realms, которые трудятся уже больше четырех лет. Такие гигантские проекты не могут быть прибыльными для издателей, так что пройдет немало времени, прежде чем кто-нибудь получит столь же впечатляющий бюджет.

Короче говоря, релиз Duke Nukem Forever не будет приятной новостью для разработчиков, включая саму 3D Realms, — из-за высоких ожиданий по отношению к их следующим проектам.

СТР. 65 ▶

ЭКШЕН ГОДА

1. Serious Sam: The First Encounter

Ветераны дымящихся мышей

http://serioussam.godgames.com	
Шутер от первого лица	
Разработчик	
Croteam	www.croteam.com
Издатели	
Gathering of Developers	www.godgames.com
Take 2 Interactive	www.take2interactive.com
Издатели в России	
"1С"	http://games.1c.ru
"Логрус"	www.logrus.ru

Они над нами издевались, они над нами глумились. Они ставили на нас эксперименты. Я явственно вижу, как они, дизайнеры Croteam, вооружившись большим настольным калькулятором, хорватским клоном бабушки "Искры", прикидывают: "Скажи-ка мне, Давор, 43 или, черт дери, 44 монстрилы можно и должно телепортнуть вон в тот маленький оазис прямо за спиной Сэма?.." — "Ален, число "44" мне нравится куда больше..."

А потом, придя к общему мнению, они, исключительно хохмы для, умножали это число на десять. Или возводили в куб. В зависимости от уровня сложности. И получившееся дикое, почти астрономическое значение прямиком забивалось в код подоспевшими программистами.

Ветераны дымящихся мышей немедленно вспоминают, как серьезно они "задумывались" в свое время; ко всему прочему, им возвращают отличный, мощный, смертоносный шотган. ▶

2. Severance: Blade of Darkness

Каноны — давить!

www.codemasters.com/severance	
Action (slasher)	
Разработчик	
Rebel Act Studios	www.rebelact.com
Издатель	
Codemasters	www.codemasters.com

Что нужно игре, чтобы претендовать на звание "Action года"? Еще недавно ответ был прост: стать похожей на что-нибудь классическое, вроде Half-Life. Шедевры стали похожи друг на друга, стали профессиональными, но потеряли самобытность.

И вдруг... Нарушив все каноны, появляется нечто. Никакой стрельбы (ну хорошо, хорошо, луки все же есть, но больше для нажимания кнопок, чем для боя), все close & personal, враг всегда находится не дальше длины лезвия. Вместо стандартного интерфейса point'n'click, изобретенного еще Кольтом, возник интерфейс-танец, интерфейс-маневр, экшен-игра, где движение стало основой, на которой устойчиво стоит все остальное.

Это не классический файтинг, где битва честно идет один-на-один, даже не "боевая ходилка" а-ля Golden Axe, столь любимая восточными народами. Мечты о следующем, ▶

3. Tom Clancy's Ghost Recon

На века

www.ghostrecon.com	
Тактический шутер	
Разработчик	
Red Storm	www.redstorm.com
Издатель	
Ubi Soft	www.ubisoft.com

Кажется, я уже сказал об этой игре Red Storm все, что только мог о ней сказать. Слишком много людей на этом свете еще не успели как следует познакомиться с Ghost Recon, и таких надо ловить и отстреливать — ведь именно из-за них абсолютный шедевр пролетел мимо главной номинации. Более того, с великим трудом удалось пристроить Ghost Recon в эту тихую заводь, интересную только специалистам, которым, впрочем, она тоже не слишком уж интересна.

Я заподозрил бы здесь глобальный заговор, если бы не понимал так хорошо всех этих бедняг. Я сам, бывалый боец, угодил в засаду Red Storm. Меня застали врасплох. Первая неделя игры в Ghost Recon была адом. Я и сейчас содрогаюсь, когда вспоминаю те дни. О-о, как это было ужасно. ▶

► СТР. 63

.EXE: А вам не надоело, что пресса, как заведенная, сравнивает ваше творение то с DOOM, то с Duke Nukem 3D? Иначе говоря, мы вновь задаем все тот же, уже звучавший сегодня вопрос о ваших творческих амбициях: а не хотелось бы вам сделать что-то совсем новое, исключительно свое, скажем, стать первооткрывателем нового жанра?

Д.Т.: Поначалу эти сравнения лично мне казались очень лестными. Ну, вы же понимаете, это лучшие игры нашего игрового детства, и каждая хороша по-своему. Так что, возможно, вначале мы даже пытались в чем-то их копировать. Однако в последнее время я слегка разочарован, поскольку люди не хотят видеть, сколько нового SS принес в спящий жанр FPS. Как гейм-дизайнеру, мне немного грустно это наблюдать.

Вы спросите, о чем я говорю? Отнюдь не об изюминках движка, нет, лишь о самом важном для любой игры — о геймплее. Враги, которые бегают быстрее игрока! Наши самые лучшие монстры — это Werebull, Kamikaze и Kleer, и все они быстрее, чем игрок. Да и многие другие монстры столь же стремительны (или почти столь же), как и Сэм. В результате игрок из охотника превращается в добычу. Это одна из причин, по которой битвы в SS столь неистовы. Далее, в First Encounter был уровень, на котором встречалось свыше 1000 монстров, тогда как в большинстве других игр количество врагов на одном уровне редко приближалось к сотне.

В SS на экране одновременно может быть больше 50 монстров без сколько-нибудь заметного замедления. SS с могучим отрывом лидирует по размеру главного босса. В SS есть яркие и цветные Огромные Открытые Пространства. Раньше все думали, что игры в жанре шутеров от первого лица по какому-то неписаному правилу обязаны происходить в глубоких темных катакомбах и если они когда-нибудь и выйдут на поверхность, то исключительно темной ночью. А единственные цвета, которые были известны игрокам прежде, — это оттенки серого. И не забывайте о нашей системе динамической музыки, модифицирующей интенсивность звучания и сопровождающей изменения действия на экране. Никто раньше не использовал эту музыкальную систему (позволим себе не согласиться и мягко намекнуть на MDK, Shogo: Mobile Armor Division, а также вежливо кивнуть в сторону Unreal и его потомков. — **.EXE**). SS изменил это всё! Причем навсегда.

У каждого игроразработчика есть "тайное обязательство" перед игровым миром. И, несмотря на утвердившееся мнение, это вовсе не изобретение нового жанра, а изготовление интересных игр. Игр, которые доставляют УДОВОЛЬСТВИЕ. Те же самые законы действуют в любой другой епархии шоу-бизнеса, к которому мы некоторым образом относимся. Мы никогда не ставили себе целью изобретение нового жанра. Мы просто хотели и хотим создать игру, в которую нам самим будет приятно играть. Можно ли изобрести новый жанр?.. Конечно, можно, но давайте мы возложим эту задачу на кого-нибудь другого.

Начинка пирога

.EXE: Планируете ли вы использовать столь модные нынче сценические видеоролики на движке в следующих играх? То, что у вас есть сейчас, по этой части несколько противоречит общей "блокбастерности" игры, иначе говоря, выглядит примитивно. А ведь после Half-Life играющий народ ждет таких вещей как манны небесной: ролики неплохо продвигают сюжет, да и просто здорово смотрятся — хоть отдельное кино монтируй. Что вы на этот счет думаете? Ждать нам таких вкусных вещей в Serious Sam?

Д.Т.: Мы по большей части ориентированы на изготовление интересных игр. Не кино. Мы, конечно, улучшим кинематографические вставки в будущем, но не ожидайте, что Serious Sam перестанет быть игрой и станет фильмом.


Serious Sam: The First Encounter

.EXE: "Поумнели" ли во второй части игры наши друзья-монстры? Мы знаем, что The First Encounter вызвала у части игроков нарекания, связанные с AI. Что в итоге так и не позволило им принять игру. Вы сделали хотя бы шаг навстречу этим ОТЩЕПЕНЦАМ?

Д.Т.: Этот вопрос нам часто задают, но это было наше дизайнерское решение, а не вопрос искусственного интеллекта. Мы хотели, чтобы монстры были простыми и даже чуть примитивными. Специально для The Second Encounter они разучили несколько новых трюков. Самый заметный — теперь они не всегда движутся по прямой, что может вызывать проблемы с выцеливанием.

.EXE: Еще один игровой момент — мультигравитация, используемая вами куда чаще, чем раньше. Вы просто поняли, что это очень здорово, что это шикарная геймплейная находка, или это все то же развитие Serious Engine?

Д.Т.: Мультигравитация с самого начала была реализована в Serious Engine. По сравнению с The First Encounter ничего не изменилось. Вы правы, просто в этот раз мы решили использовать ее на всю катушку.

.EXE: Монстры в современных action-играх почти всегда — люди. Что нас (как, вероятно, и других игроков, как, вероятно, И ВАС) попросту утомило. Вы почувствовали этот негатив в воздухе, сделав монстров МОНСТРАМИ, или же умышленно пошли против тенденции? Что это было: наитие или тонкий расчет?

Д.Т.: Все решения, которые мы приняли, были чисто интуитивными. Мы всегда делали то, что казалось НАМ наилучшим. Хотелось ли нам видеть только человекообразных монстров всю игру? Не-е-е-ет! Скучно. Не будем сажать наше воображение на поводок. Давайте сделаем самого зрелищного монстра, и неважно, какого он типа и в каком стиле. Мы не испытывали никаких проблем с этим.

.EXE: Наш журнал заканчивает сейчас конкурс на лучшую народную карту для Serious Sam. Помимо просто карт, мы получили и несколько модов игры. Нам известно, что теперь каждый мод Serious Sam имеет собственные ключи в системном реестре Windows. Что еще добавлено для упрощения модостроительства, столь продлевающего жизнь оригинальной игре?

Д.Т.: Мы очень часто посещаем наши форумы, где делимся знаниями с поклонниками. Отвечаем на все вопросы, от самых базовых до самых сложных. Мы даже положили мод под названием Seriously Warped Deathmatch на оригинальный диск с The Second Encounter. Словом, создатели модов всегда могут рассчитывать на нашу помощь.

.EXE: Оружие с бесконечной скоростью полета снаряда (instant hit weapons) — зло? Мы думаем, да, ибо от него нельзя уклониться.

СТР. 67 ►

Serious Sam: The First Encounter

ВЕТЕРАНЫ ДЫМЯЩИХСЯ МЫШЕЙ

...ЗАБАВНО, ЧТО АДРЕНАЛИН, КОТОРЫЙ НАКАЧИВАЕТСЯ В КРОВЬ ПОД ВЫСОКИМ ДАВЛЕНИЕМ, НАХОДИТ СВОЙ ВЫХОД И ПОЛНОЕ УДОВЛЕТВОРЕНИЕ. ВРАГИ ФОНТАНИРУЮТ ПОД ВЫСТРЕЛАМИ, ИХ РВЕТ НА ТЫСЯЧУ МАЛЕНЬКИХ ЦВЕТНЫХ МЕДВЕЖАТ И ЩЕДРО ПОЛИВАЕТ КРАСНОЙ ЮШКОЙ. (#5'01)

Свежий молодой ветер разрывает легкие, на горизонте сверкают верхушки пирамид и наточенные по случаю охоты клыки скелетов. Все это заливают, топят в себе солнце и кровь, КРОВИЩА и СВЕТИЛО. В воздухе можно вешать топор от свиста пуль и рычания свирепеющего от одной сотни монстров к другой, от уровня к уровню, Сэма. Ревет стадион болельщиков за спиной. В наглую стебается NETRICSA. Эх!.. Не воспоминания — сказка.

Наши милейшие хорваты чертями выскочили из табакерки и поддели рогами всю играющую публику. А на загривках у них для устрашения сидели бескомпромиссно орущие чистопородные камикадзе самой благородной самурайской выделки. Стрейф, само собой, не помогал...

Помните, как играющим на serious-сложности родные и близкие литрами выдавали целительные молоко и абсент? Эй, кто хочет сбросить пяток-другой килограммов за месяц? У нас есть проверенный рецепт.

А какой тут, братушки мои, "кооператив". В компании с отвязным афроамериканцем и самим дядькой Сантой! "Как ваш адвокат советую вам разминуться с тем стадом бычья", — искренне предлагаешь ты сбившемуся набок микрофону. "Ты уволен!" — радостно отвечают оттуда закадычные друзья и срываются с места, задевая насмерть локтем 430 или даже 440 монстров.

Дьявольски интересно. Бесчеловечно жестоко. Концентрат экшена. Seriously Serious.

Кирилл "Хват" ИВАНСКИЙ

Severance: Blade of Darkness

КАНОНЫ — ДАВИТЬ!

...И ВОТ ТЕПЕРЬ — BLADE OF DARKNESS. ИДЕАЛЬНАЯ RUNE, ЕСЛИ ВЫ ПОЗВОЛИТЕ ТАКОЕ СРАВНЕНИЕ. ГИМН СТАЛИ. ФОНТАН МАСКУЛИННОГО ШАРМА. ГОСПОДА, К ТОПОРУ! (GAME.EXE #4'01)

более мощном мече или топоре, освоение новых движений и постоянное перемещение в поисках тактического преимущества. Исследование уровней, привычное по шутерам, поиск новых видов оружия и сбор бутылок здоровья, навевающие мысли об РПГ... Все смешалось в этой игре, забывшей о рамках жанров.

Как же сложно пройти по тонкой грани между "реалистичностью" Die by the Sword и "аркадностью" топора в DOOM и сделать меч богатым и разнообразным!.. Как же сложно создать новый, свой собственный, жанр и не пойти на поводу традиций. И как же приятно, когда это удается!

Господин ПЭЖЭ


Tom Clancy's Ghost Recon

Tom Clancy's Ghost Recon

НА ВЕКА

Tom Clancy's Ghost Recon сложна, как строение Вселенной или настоящий тактический шутер. Да, в минуту трагической слабости Red Storm ввела систему сохранений игры: пусть и высокомерную, пусть и относящуюся к игроку с плохо скрываемым презрением. Иначе только сумасшедший одиночка сумел бы одолеть Ghost Recon без потерь. Конечно, среди тех, кто понимает, почему именно Ghost Recon, а не Max Payne, имеет право стоять на третьей ступеньке среди экшенов года, сумасшедших одиночек подавляющее большинство.

Одолев игру, проходящую в нашей графе "Сложность" под грифом "низкая", ничего особенного не ощущаешь. Победив "среднюю", чувствуешь легкий укол гордости. Одолев "высокую", мнишь себя богом. В тактическом шутере Ghost Recon сходное чувство возникает по преодолении первой миссии.

Словом, на том свете следует открыть курсы ускоренного обучения обращению с замечательными RoE, режимом ночного видения и командной картой Ghost Recon. Там они многим понадобятся.

Фраг СИБИРСКИЙ

НОВАЯ СТУПЕНЬ ЖАНРА ТАКТИЧЕСКИХ ШУТЕРОВ. ИЗМЕНИЛОСЬ ВСЕ: ЭТО НЕ ПРОСТО РАДИКАЛЬНЫЙ ФЭЙСЛИФТИНГ СЕРИИ, НЕТ, ЭТО — СЛЕДУЮЩЕЕ ПОКОЛЕНИЕ ИГР RED STORM. МИР НИКОГДА НЕ БУДЕТ ПРЕЖНИМ ПОСЛЕ ВЫХОДА GHOST RECON... (GAME.EXE #1'02)


Tom Clancy's Ghost Recon


Tom Clancy's Ghost Recon

▶ СТР. 65

Изредка, в разумных дозах — ладно, это приемлемо, но доводить до маразма, как в Return to Castle Wolfenstein, — нехорошо. Вопрос: вы сознательно или случайно поставили именно на ТАКОЕ ОРУЖИЕ?

Д.Т.: Я не уверен, что правильно вас понял, но предположу, что вы спрашиваете о Serious Bomb. Если так — то вот смысл этой штуковины: SS, конечно, по большей части основан на умениях игрока, больше, чем любая другая FPS-игра. Но настройка сложности для такой игры — непростая задача. Вы не поверите, насколько разные люди играют в "Сэма": одни стонут от того, что уровень сложности Tourist, на их взгляд, невероятно сложен; другим мало даже Serious. В SS все битвы достаточно интенсивны, так что вполне может оказаться, что кому-то из игроков будет не под силу какой-то конкретный бой. И тогда, чтобы избежать фрустрации, мы даем ему в руки Serious Bomb — у пусть он решит свои проблемы. Но, само собой, действительно серьезные игроки никогда не используют Serious Bomb, они их собирают для домашней коллекции трофеев (*улыбается*).

.EXE: Извините, извините, мы, наверное, плохо объяснили! Мы не о бомбе, а о том, что, зайдя в комнату с кучкой монстров, метающих медленно летящие файерболы, игрок должен проявить свои лучшие качества: быстроту, ловкость и т.п., и он вполне сможет уцелеть. А вот если в той же комнате окажется кучка монстров с пулеметами — игрок обязательно потеряет здоровье. А это невесело. Отсюда и уточняющий вопрос: у вас полно оружия с медленными снарядами — откуда пришло это решение?

Д.Т.: Да, я просто неправильно понял, извините! Сейчас все объясню.

Я очень рад, что вы задали этот вопрос. Это одна из тех вещей, которые выделяют Serious Sam в ряду других игр в жанре FPS. Во-первых, мы хотели сделать полноценную игру, построенную на постоянном действии. Это может прозвучать простым и очевидным, но в эпоху реалистичных, основанных на сюжете FPS, начавшуюся с Half-Life, наша идея звучала почти революционно. Мы не хотели никакого сложного сюжета с кучей видеовставок. Нам была нужна игра, в которую было бы интересно играть и где нужно приобретать умения для выживания. Вся Croteam — это игроки "старой школы", мы начали играть во времена появления ZX Spectrum (в начале восьмидесятых). В те дни большинство игр были простыми, основанными на умении, без сюжета и без вычурной графики. Частично это, конечно, было вызвано техническими ограничениями компьютеров того времени. Но именно этот факт заставил разработчиков уделить особое внимание играбельности.

И я вам так скажу: я не могу припомнить ни одной игры, где было бы оружие типа instant hit. Все снаряды честно летали. Дело в том, что геймплей базировался на умении игрока, а ведь никакой уровень умения не поможет вам избежать попадания из оружия такого типа. Чем быстрее ты учишься, тем лучше будешь увертываться от попаданий и врагов, значит — тебе удастся пройти в игре дальше, несмотря на ограниченное количество жизней (в те времена в играх еще не было сэйвов, детишки).

Улучшение собственного мастерства давало мощное чувство удовлетворения игроку. А с instant hit нет никаких разумных способов улучшить мастерство, так что игроков лишают важной составляющей удовольствия.

Так почему же так много разработчиков сегодня используют этот вид оружия? Скорее всего, им просто нужно как-то соответствовать выбранному сюжету. Немецкий офицер, швыряющий файерболы? Без шансов! А вот мы с самого начала выкинули на помойку реализм, решив делать веселую и гиперактивную игру, основанную на мастерстве...



Я думаю, что скоро игры разделятся на две "фракции". Одна пойдет прямиком к реализму и стилю интерактивного кино. А вторая вернется к геймплею, базирующемуся на умениях, где игры — это именно игры, ни больше ни меньше. Я думаю, на рынке найдется местечко для обоих видов.

Заметьте, кстати, что геймплей, основанный на мастерстве, даже сегодня имеет куда больше поклонников, посмотрите хотя бы на спортивные игры. Гонки, баскетбол, футбол и многие другие виды спорта — соревновательные, увеличивающие мастерство действа, причем почти без сюжета. В этом смысле Serious Sam ближе к ним, чем к Half-Life или AvP2. Жанр FPS не видел ничего подобного очень давно. Вот почему так много игроков, любящих FPS, особенно новичков, не игравших в игры "старой школы" (тот же DOOM), столь хорошо восприняли Serious Sam.

.EXE: Ваш Crollywood — не намек ли это на то, что Сэм готов выйти на большой экран? Даёшь кино с Сэмом! Если серьезно: не было ли таких предложений? Как вы относитесь к перетеканию игрогероев в кинофильмы, а киноперсонажей в игры?

Д.Т.: ДА, конечно, мы этого тоже хотим! Сэм не просто готов взять штурмом мир кино, он еще и очень серьезен на этот счет. Я бы очень хотел увидеть Брюса Виллиса в синих джинсах, белой маечке с нашим логотипом-бомбой и красных кедах, рассказывающим встречным монстрам, что он о них думает (*смеется*)! Жаль только, что "обмен" героями между кино и игровой индустрией пока не создал особо ценных и запоминающихся фильмов. Но поднимите-ка руки, кому из вас не понравилось смотреть на Анджелину Джоли в роли Лары Крофт?

.EXE: И последний вопрос (в чем-то пересекающийся с первым): ваши игры обладают явно мультипликационной, мы бы даже сказали, СКАЗОЧНОЙ, эстетикой. Сейчас же в индустрии невооруженным взглядом наблюдается очевидная (и очередная) волна реалистичности. Трудно бежать впереди паровоза? А что будет, когда волна пройдет и вы окажетесь в мейнстриме, — переключитесь на фотореалистичные игры, чтобы снова быть впереди?

Д.Т.: То, что мы были одиночками, помогло нам стать популярными, но мы, поверьте, не планировали этого. Мы всегда разрабатывали наши игры без оглядки на мейнстрим, и мы продолжим работать точно так же. Если мы окажемся в мейнстриме, то не потому, что захотели влиться в него, а потому что он, подлец, сам к нам пришел. В любом случае, в мейнстриме или вне его, мы всегда будем пытаться делать интересные игры.

.EXE: Спасибо за интервью! Ждем следующих игр!

Д.Т.: Спасибо за вопросы! Мне они очень понравились.

Интервью вел **Господин ПЭЖЭ** (при участии **Максима БЕРЕЖНОГО**).

Давор ТОМИЧИЧ

СТРАТЕГИЯ ГОДА

1. FireFly Studios' Stronghold

stronghold.godgames.com	
RTS/Градостроительный симулятор	
Разработчик	
FireFly Studios	www.fireflyworlds.com
Издатель	
Take 2 Interactive	www.take2interactive.com
Издатели в России	
"1C"	http://games.1c.ru
"Логрус"	www.logrus.ru

Фор мен

Глянцевые мужские журналы, один за другим обзаводящиеся в последнее время русскоязычными версиями, любят публиковать сводные таблицы, в коих доступно объясняют своей целевой аудитории, чем "мужлан" отличается от "джентльмена". Вроде того, что джентльмену не очень к лицу блевать в общественных местах и надевать баскетбольные кроссовки в оперу. Целевая аудитория внемлет. Ценных рекомендаций такого рода нет только в одном глянцевом издании, которое называется "Esquire", носит подзаголовок "Sharper reading for men" и, готов спорить, на русском языке не выйдет никогда.

FireFly Studios' Stronghold (FSS), будучи компьютерной игрой, ergo — развлечением массовым, остается этаким Esquire своего жанра. Аналогия следующая: вещица "Трое в одной лодке..." (мой первый опыт знакомства с английской прозой, ознаменовавшийся падением от смеха со стула аккурат на словосочетании "родильная горячка") ▶

2. Sid Meier's Civilization III

www.civilization3.com	
Civilization	
Разработчик	
Firaxis Games	www.firaxis.com
Издатель	
Infogrames	www.infogrames.com

Тот самый калибр

Бои на стратегическом фронте в подотчетный период приняли затяжной характер. Противники вяло и будто бы нехотя обменивались ударами, предпочитая отсиживаться в окопах. Асфальтированное до блеска поле боя заполонили приличные, на первый взгляд, персонажи, при попытке ближайшего знакомства с клекотом убегающие в сторону финской границы. Запланированный Рэмбо так и не появился, и обещанный подвиг остался несовершенным. Где герои? Где столкновение характеров? Чтобы за уши, да об стол — и до утра? Тихо вокруг. Космические корабли Star Trek пролетают сквозь сон и "Звезду смерти", не встретив сопротивления.

Корреспонденты и операторы, подорвав здоровье на Fallout Tactics, отправились на излечение в злачные места. Перегруппировка сил или необратимый процесс растворения некогда единого и неделимого жанра в собственных производных? У нашего компьютера ▶

3. Tropico

http://tropico.godgames.com	
Градостроительный симулятор	
Разработчик	
PopTop Software	www.poptop.com
Издатели	
Gathering of Developers	www.godgames.com
Take 2 Interactive	www.take2interactive.com
Издатели в России	
"1C"	http://games.1c.ru
"Логрус"	www.logrus.ru

Viva El Presidente!

В наших с вами широтах, в основном пригодных к обитанию разумных жизненных форм только с апреля по октябрь включительно, не только поэт больше, чем поэт, но и Tropico больше, чем градостроительная игра.

Билет на рейс "Аэрофлота" Москва-Гавана-Москва стоит $946. Если вы дитя до 12 лет — тремястами долларами меньше. Диск же с игрой Tropico пробьет в вашем бюджете брешь максимум в сто рублей. Проваливаясь по колено в озеро жидкой грязи близ метро "Улица тыщадевятьсотпятого года", вы вспоминаете о том, что дома на винчестере притаилась Tropico, и сдерживаете рвущийся из груди матюг. Слушая в такси обязательный в таких случаях "блатняк", вы перестаете мечтать о пироструйно-жидкостном пистолете-распылителе "Фиалка-М", светлеете лицом и молча поете песню "En Brazos De Mi Terra" со звуковой дорожки Tropico (см. соответствующую номинацию). ▶





ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Sub Command

Погружение года

О грядущем Silent Hunter II говорили несколько лет. Гадали, каким он будет. Оправдает ли ожидания...

О грядущем "Ил-2" тоже говорили несколько лет. Точно так же гадали, каким он будет. И оправдает ли ожидания...

О том, что к выпуску готовится Sub Command, говорили всегда немного, шума не поднимали. Спустили его на воду при небольшом стечении народа, особенного внимания к этому событию решили не привлекать — кому надо, тот и сам все знает, а остальных зачем тревожить?

Такой мягкий характер — вообще отличительная черта **Sub Command** (Sonalysts, www.sonalysts.com, Electronic Arts, www.ea.com). Вспомните, обычно хардкорные симуляторы очень резко обращаются с новичками. Либо играй при минимальной реалистичности в настройках, либо сразу пшёл вон. Sub Command по натуре куда более терпим — в игре необычно реализована система уровней сложности даже при условии максимального реализма в установках. Есть минимальный уровень сложности — это когда вы управляете "Акулой". Невероятно тихой подлодкой, которая к тому же имеет самый лучший "слух", да еще и несет супероружие на борту. Средний уровень сложности — Seawolf. Шумит куда сильнее, а значит — и слышит гораздо хуже, да еще без супероружия. Наконец, высший уровень сложности — 688-я, самая шумная и одновременно самая глухая подлодка в игре. Пожалуйста, выбирайте.

Sub Command презентует нам самые необычные кампании. Вместо навязшего в зубах "прибыл в точку "А", убил "Б", вернулся куда надо", нас балуют самыми разнообразными заданиями — чего стоит хотя бы наблюдение в перископ за испытанием новейшей ракеты противника. Нередко следующее задание связано с предыдущим или даже начинается ровно в том же самом месте, где мы поставили точку в предыдущей миссии. Не кампания, а одно большое приключение.

К тому же пользователи не стали пренебрегать возможностью создавать сценарии любой длительности, и на некоторые созданные ими миссии может уйти часов по тридцать игрового времени. Только представьте себе...

В итоге те, кто знал о существовании Sub Command, без лишнего шума ушли в нее с головой. Этих людей внезапно перестали видеть на работе, дома, в общественном транспорте.

Слухи ходили разные, но об истинной причине исчезновения этих людей так никто и не узнал.

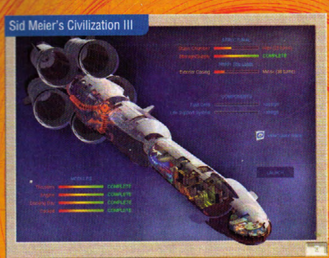
Sub Command скрылась в черных глубинах моря, куда дневной свет не проникает даже в полдень.

Скрылась, даже не подняв волну.

Погружение года.

Ашот АХВЕРДЯН





ФОР МЕН

FireFly Studios' Stronghold

■ НА РАССТОЯНИИ ДВУХ–ТРЕХ КЛИКОВ ДРУГ ОТ ДРУГА УЖИВАЮТСЯ ОСАДА ХАЙДЕЛЬБЕРГА, СВИНЧИВАНИЕ РОГОВ ЛОРДУ ЛЕ ПУСУ (LE PUCE), ИЗВЕСТНОМУ ДРУЗЬЯМ ПРОСТО КАК КРЫСА, КАРЬЕРА ИНТЕНДАНТА, СИМУЛЯТОР СПЕЦИАЛИСТА ПО ВЫКАПЫВАНИЮ РВОВ, ЧЕМПИОНАТ ПО МЕТАНИЮ ДОХЛОЙ ЧУМНОЙ СКОТИНЫ ЧЕРЕЗ КРЕПОСТНЫЕ СТЕНЫ И НЕ ОМРАЧЕННЫЙ НИЧЕМ БЕСКОНЕЧНЫЙ РЕЖИМ FREE BUILD. ПРИ ЭТОМ НАД ИГРОЙ КРУГАМИ РЕЕТ ПРИЗРАК ЛЕТАЮЩЕГО ЦИРКА МОНТИ ПАЙТОНА. АРТУР: "Я ВАШ КОРОЛЬ!" ПЕЙЗАНИН: "А Я ДУМАЛ, ЧТО МЫ АНАРХО-СИНДИКАЛИСТСКАЯ КОММУНА". (GAME.EXE #12'01)

▶ задумывалась как простой путеводитель по окрестностям Темзы, а стала сами знаете чем; сотрудники FireFly Studios, как мне представляется, тоже не до конца пока понимают, какой шедевр они вдруг презентовали этому свихнувшемуся на покемонах и застекле недостойному миру. Кажется, все элементарно: моделируем простейшее натуральное хозяйство, Строим Домики, умиленно наблюдаем за суетящимися пейзанами. Пустяковый способ заработка небольших, но гарантированных денег на людях, до сих пор играющих в Caesar. Ремесленничество. Sierra кормится на этом не одну сотню лет. Почему тогда, черт возьми, от FSS, в которой все вышеперечисленные ингредиенты наилучшим образом содержатся, никак невозможно оторваться?! Ужас: три месяца как написана рецензия, по всем законам дикой природы игре давно пора убираться с моего винчестера, освобождая место своим более юным товаркам, но нет — не разгромив еще раз Хайдельберг и не пережив еще раз осаду Таузра, о том, чтобы идти наконец забываться сном, не может быть и речи.

...ни слова о формальных вещах: уютнейший интерфейс, кристальная графика, провинциальные британские акценты и изящные механизмы, приводящие игру в действие (все полагающиеся славословия — в номере 12'01), сами по себе поводом, конечно, не являются. Здесь другое, человеческими словами трудновыразимое.

Штуковина для людей, которым не нужно, слюня пальцы, перелистывать глянцевые страницы, чтобы узнать наконец, что делает джентльмена джентльменом. Мужской аксессуар. Серебряный зажим для купюр. Галстук Hermes. Запах свежесваренного кофе. FireFly Studios' Stronghold.

Андрей ОМ

ТОТ САМЫЙ КАЛИБР

Sid Meier's Civilization III

■ ИЗ ВСЕХ "ЦИВИЛИЗАЦИЙ" ЭТА — САМАЯ-САМАЯ. ЗДЕСЬ МЕНЕЕ ВСЕГО УСТАРЕВШАЯ И БЕЗВКУСНАЯ ГРАФИКА, УМИЛЬНЕЕ ВСЕГО ЛИЦЕВЫЕ ТАНЦЫ ГЕРОЕВ, САМЫЙ ТОЛКОВЫЙ ИНТЕРФЕЙС УПРАВЛЕНИЯ И СПРАВОЧНАЯ СИСТЕМА, САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ СПОСОБЫ ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ, САМАЯ ПРОДВИНУТАЯ ДИПЛОМАТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА И ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ПОСМОТРЕТЬ НА СВОИ ГОРОДА В 3D... (GAME.EXE #12'01)

▶ недостаточно данных для ответа. Все смешалось. В попытке восстановить нарушенную координацию начинаем судорожно искать точку опоры и, разумеется, сразу же натыкаемся на что-то большое и твердое. Это, конечно же, Sid Meier's Civilization III. Универсальная палочка-выручалочка всех игровых времен и народов, "Цивилизация" не подвела нас и в этот раз.

В 2001 году, как вы знаете, произошло знаменательное событие: закончилась гражданская война, долгие годы источающая тело игры. Третья часть великой Civilization, которую ждали абсолютно все и которая, казалось бы, никогда больше не выйдет, стала реальностью.

За минуту до выхода мир замер в ожидании. Все ждали повторения чуда — и чудо вновь повторилось. Правда, некоторые недовольные сразу же начали кричать, что это не повторение чуда, а чудо в повторе — ничего принципиально нового Civilization III в собой же образованный жанр не внесла. Но это, согласитесь, демагогия чистой воды. Игра выдержала поток критики, не дрогнув ни единым мускулом на беспечальном лице. Она уже в вечности — в отличие от игроков, которые пока что ничем особенно себя не проявили.

За сверхожиданием, как правило, следует провал или полное разочарование. Но в третьей части игры Firaxis сумела продемонстрировать довольно смелых нововведений, чтобы поддержать интерес к сериалу. Концепция "культурных" границ, правильное дерево технологий, аутентичные цивилизации, мощный редактор — мечта модификатора, наконец-то нестрашная графика и еще три тысячи незначительных штрихов делают образ игры привлекательным в глазах как опытных игроков, так и их бабушек.

Разработчикам удалось удержаться на лезвии бритвы — мы получили ту самую "Цивилизацию" и массу новых возможностей, полное изучение которых может занять месяцы, если не годы. Стратегическая игра, в которую можно играть без перерыва в течение десятилетия, стала точкой отсчета. Мы с радостью переместим начало координат на десять лет вперед, когда увидим достойного кандидата. Но пока, увы — при всем уважении. Калибр не тот.

Олег ХАЖИНСКИЙ

VIVA EL PRESIDENTE!

Tropico

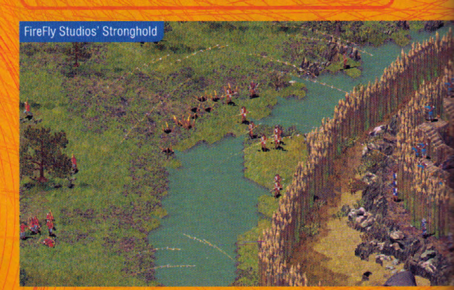
▶ Если у вас до сих пор нет гавайской рубашки, пойдите и купите ее прямо сейчас.

Эта игра — воплощенный позитив. Не погрязни индустрия здравоохранения в бюрократии и косности, часовые сеансы игры в Tropico прописывали бы от депрессивных психозов вместо прозака и его производных. Давайте только не путать этот прозрачный, невесомый позитив с натужным телепузным добродушием разного рода Zoo Tycoon и Sid Meier's SimGolf, от которого хочется не умиляться, а к топору. Удивительное дело: сажать в зинданы диссидентов и учинять на острове военную диктатуру в Tropico веселее и приятнее, чем в иной игре — строить для сопляков парк развлечений. Эффект из разряда неосязаемых: маркетинговым исследователям Electronic, например, Arts никогда не удастся расчленить Tropico на таблицы и диаграммы, а потом собрать свою, "похожую, но совсем другую", SimPresidente.

За то и любим.

Андрей ОМ

■ SIMГРАДОНАЧАЛЬНИК СТОЛЬ ВЫСОКОЙ ПРОБЫ, ЧТО ГЛАВНОМУ НА СЕГОДНЯ ПЕКАРЮ ГРАДОСТРОИТЕЛЬНЫХ ПИРОЖКОВ ПО ИМЕНИ IMPRESSIONS ПОРА ЗАДУМАТЬСЯ О ВЕЧНОМ. (GAME.EXE #6'01)


FireFly Studios' Stronghold

РПГ ГОДА

1. Gothic

Vanderlust, жажда странствий

www.gothicthegame.com
РПГ
Разработчики
Piranha Bytes www.piranha-bytes.com
Издатель в Германии
Shoe Box www.shoebox-interactive.de

О Gothic на страницах Game.EXE сказано уже столько липких от счастья, по-щенячьи теплых и доброжелательных слов, что заходить в те же воды в сотый раз как-то не с ноги. Оправдать нашу беспардонность может лишь титул "Лучшей ролевой игры 2001 года", отхваченный немецким проектом отнюдь не за красивые глазки. Скорее за гордое одиночество.

Arcanum оказался слишком пассивным, вялым, тухлым, если хотите, — даже при всех ее бесконечных ноу-хау подобная игра не может претендовать на гран-при. Хардкорная Wizardry 8 вполне заслужила эпитет на "X": в силу беспрецедентной длительности и неразумного изобилия походовых боев большинство даже самых свирепых любителей ролевой классики отказалось от гадкой мазохистской забавы и занялось более продуктивным делом. Например, ребята научились лузгать семечки.

Вот такие события оставили симпатичного, тщательно вылизанного, покладистого дебютанта по имени Gothic удивленно поднимать брови в гордом одиночестве призового Олимпа. Впрочем, основное достоинство — неотразимость немецкой РПГ — заключено не в крепком сюжете и не в графике. Все проще: уже давно ролевая отчизна не видала столь целостного игрового мира. Основная карта подается единым значительным ломтем: раздолье для бандитской вольницы. Дизайнеры особо озаботились геополитикой — мир достаточно ▶

2. Wizardry 8

На пьедестал

www.wizardry8.com
Хардкорная РПГ
Разработчик
Sirtech Canada www.sir-tech.com
Издатель
"Бука" www.buka.ru

Знаете, у игр, как и у людей, судьбы бывают совершенно разные. Одни, как "Игра года" Max Payne, рождаются в благополучной семье, с детства пользуются любовью, вниманием и уважением окружающих, на жизненном пути их сопровождают исключительно овации и одобрительные возгласы из зала, такие игры привыкают к народному обожанию, у них все благополучно со здоровьем, психикой, и через много лет они будут вспоминаться бывалыми игроками добрыми старческими улыбками на морщинистых лицах (ведь однажды даже Фраг достигнет возраста ПэЖэ).

У Wizardry 8 совершенно другая судьба. Игра родилась в семье уважаемых, но бедных людей, носила благородную фамилию древнего рода, но приход ее в этот мир был сложен и тягостен. Игра-на-выданье, полностью готовая, не могла покинуть родительский дом несколько месяцев — компания Sirtech не могла найти издателя. Эти месяцы промедления подкосили здоровье родителей — Sirtech приказала долго жить.

Игра все-таки вышла в свет, но как! Помимо России, Sirtech смогла договориться об издании только с фирмой Electronic Boutique, владеющей сетью компьютерных магазинов в Америке. Ценой этого альянса стал крепостной "эксклюзив": в течение первого месяца продаж Wizardry 8 можно было купить только и исключительно на сайте Electronic Boutique (www.eboutique.com) или же в магазине этой сети. Думаю, все знают, а кто не знает, тот догадывается, что большая часть продаж приходится именно на первый месяц. Как будто без этого было мало проблем...

Наконец, игра вышла. И тут оказалось, что все ею недовольны. Если с Gothic все было просто — кому-то эта залихватская РПГ с изрядной примесью аркадности понравилась, кому-то нет, то Wizardry 8 пинали со всех сторон и после выхода.

Начались жалобы на несбалансированность игры. Новички говорили, что играть слишком сложно, да и монстров слишком много. Старожилы роптали, что игра, напротив, ▶

VANDERLUST, ЖАЖДА СТРАНСТВИЙ

Gothic

НА БОЛОТЕ ВАМ КАЖДЫЙ ДЕНЬ БУДУТ СОВЕРШЕННО БЕСПЛАТНО, В КАЧЕСТВЕ ПРЕМИАЛЬНЫХ, ВЫДАВАТЬ ПО ТРИ "КОРАБЛЯ ТРАВЫ". ЧЕМ НЕ РАДОСТЬ? (GAME.EXE #10'01)

велик, чтобы, сладко потянувшись, не ощущать его границ, хотя от одной ключевой локации до другой рукой подать. В географии Gothic чувствуется зрелая насыщенность, везде кипит жизнь, всюду найдется дело для неуемного искателя приключений, не требуя от него двухнедельных переходов или испытующего созерцания loading-экрана.

Никто вас не торопит, не принуждает следовать единственно верной линии партии. Выбор из трех лагерей обеспечивает умозрительную демократичность игры, умело затеняющую факт неизбежного слияния трех узких тропок в одну столбовую дорогу. Gothic дышит внутренней гармонией, согласием — и вы неизбежно заражаетесь харизматичным игровым позитивом.

Александр ВЕРШИНИН

НА ПЬЕДЕСТАЛ

Wizardry 8

слишком проста — ведь седьмая часть была куда сложнее. Одни жаловались, что сложность внезапно возрастает в середине игры. Другие сетовали, что сложность всю дорогу остается постоянной, а это не дело. Квестоманы, привыкшие щелкать на всем, что щелкается, заявляли, что в диалогах слишком много бесполезных ключевых слов. Люди, квестов в глаза не видевшие, не могли понять, что делать с тем навесным мостом и с загадкой с рунами на кладбище. Отвыкшие читать мануал кричали, что для выполнения заклинания надо облазить мышкой полмонитора...

Но были и те, кто просто купил эту игру и провалился в мир Wizardry 8. И до сих пор не может оттуда выбраться. Именно мы, те самые, провалившиеся, и присудили Wizardry 8 заслуженную награду.

Посмотрите на пьедестал — здесь лежит измученная, голодная, покрытая синяками и ссадинами игра. И представьте, как хорошо она смотрелась бы в шикарном платье и с бриллиантами на шее.

Ашот АХВЕРДЯН

...ОНА ПОДКУПИТ СПОКОЙНОЙ ТРЕЗВОСТЬЮ ТАКТИЧЕСКОГО ПОЕДИНКА, ПОЗВОЛЯЮЩЕЙ ОБЫЧНЫМ ЛЮДЯМ СОВЕРШАТЬ НАСТОЯЩИЕ ЧУДЕСА. (GAME.EXE #10'01)

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Battlecruiser Millennium

Игра года, которую я не видел

...в этот торжественный день редакция журнала поздравляет игры, которые внесли значительный вклад в индустрию компьютерных развлечений. Кандидаты на звание лучших из лучших проходили строгий отбор, лоббировались на многих уровнях, становились предметом яростных споров и драк с несмертельным исходом. Разумеется, каждый из уважаемых членов жюри основывал свое мнение на опыте личного знакомства с предметом. По-другому и быть не может — чтобы писать об игре, необходимо в нее как следует поиграть. Впрочем, моей персональной номинации это совершенно не касается. Победителем в ней может стать не просто лучшая игра, а лучшая игра, в которую я не играл. Такая существует, и называется она **Battlecruiser Millennium** (BC3000AD Inc., www.bc3000ad.com).

С играми серии Battlecruiser меня связывают давние и абсолютно платонические отношения. Мне удалось непоиграть во все выпуски этого превосходного космосима. Началось с того, что я упустил первые публикации о Battlecruiser 3000AD в иностранной прессе, появившиеся в 1989 году. Не обратил внимание на тему майского номера Strategy Plus (теперь Computer Games Magazine) за 1992 год, которая также была посвящена Battlecruiser. Я не видел Battlecruiser 3000AD (1996 г.) ни в оригинальном виде, ни с полным набором установленных патчей. Не играл в Battlecruiser 3000AD v2.0 Designer's Edition, который вышел в декабре 1998 года. Не оказался среди 20000 счастливчиков, скачавших 60 Мбайт демо-версии v2.0x в первые пять дней публикации на всех ведущих игровых сайтах мира в мае 1999 года. Пропустил Battlecruiser 3000AD v2.08, изданный в Европе GT Interactive в феврале 1999-го. Умудрился прозевать новозеландский релиз в декабре того же года, осуществленный компаний Jack of All Games. Про аналогичную оплошность с тайваньской версией не хочется даже и вспоминать.

Battlecriuser мистическим образом избегал близкого со мной знакомства. Верите или нет, но я страстно желал этой встречи. Превратившаяся в навязчивую идею мечта реконструировать студенческие впечатления от Elite на "Спектруме" заставляла меня ревниво осматривать все появляющиеся на рынке космические симуляторы. Вдруг — То Самое!

Battlecruiser, судя по многочисленным и разноречивым описаниям, выглядел абсолютной мечтой всей моей жизни. Полное перечисление всех доступных игровых функций ввергало меня в состояние, весьма близкое к самадхи (по всем вопросам, связанным с измененным состоянием сознания, обращайтесь к ответсеку нашего издания Н.Давыдову). Поиграть в Battlecruiser не удавалось всегда по разным причинам. Сначала не было компьютера, потом компьютер был недостаточно мощным. Потом он стал мощным настолько, что Battlecruiser на нем не запускался. Потом Battlecruiser исчез из магазинов. Его завезли позже, но "Магазин игрушек" за 1996 год в лице Crazy Blot'а порвал игру, как тузик тряпку. Не доверять любимому журналу не было причин, и я на время затаился, продолжая читать вдохновенные тексты Дерека Смарта в Usenet. Я представлял себе бледного тощего (не больше пятидесяти!) долговязого молодого человека с длинными сальными волосами и безумным горящим взором. Он говорил, и я хотел верить каждому его слову.

Шли годы, я перестал быть сначала юношей, а потом и молодым человеком. Но вера моя с годами становилась только сильнее. Имя Дерека Смарта оставалось на слуху, и я был спокоен. Где-то далеко, на другом конце земли близкие по духу люди создают игру моей мечты. Год за годом они исправляют зловредные ошибки, добавляют новые возможности, подтягивают графику, звук, а за ними и все остальное. Время работает на нас с Battlecruiser, так я думал. Век подошел к концу, за ним показался следующий. У подножия нового тысячелетия покоилась коробка Battlecruiser Millennium. Пятнадцать лет проб и ошибок, миллионы потраченных долларов, мамаев курган поломанных к
пий. Мы наконец встретились. Даже
верится. Осталось только протянуть ру
и... МИША СУДАКОВ. БОЛЬШОЙ П
КЛОННИК КОСМИЧЕСКИХ СИМУЛЯТ
РОВ. Круговорот дел закружил меня в
истовом танце...

Миша сделал все, что было в его с
бых силах. Обложившись техничес
документацией, он упорно играл
Battlecruiser Millennium два месяца по
ряд и остался "не уверен, что пропиш
ся в этой вселенной надолго". Не до
рять любимому журналу нет причи
сейчас. Я читал приговор тов. Судаков
давился слезами. Стало совершен
ясно, Battlecruiser прекрасен, но все е
нуждается в дополнительной полиро

Ночью мне приснился Дерек Смарт.
туральный, простите, негр. Предельно
маниакальный студент-ботаник, а оч
даже уменьшенная копия Мухаммеда А
Рассекает на кабриолете Mersedes 500
с номерным знаком "3000AD", на руке
лотые часы Rado, на безымянном пал
левой руки — перстень с сапфиром о
ентировочной стоимостью в две м
квартиры. Улыбается нагло, а во рту —
лотой зуб. Сверкает на солнце, как звез
К которой Battlecruiser Millennium мен
счастью, так и не отвез.

Олег ХАЖИНСК

СИМУЛЯТОР ГОДА

1. "Ил-2: Штурмовик"

http://games.1c.ru/IL2	
www.il2sturmovik.com	
Авиасимулятор	
Разработчик	
1C:Maddox Games	http://maddox.1c.ru
	http://games.1c.ru/IL2/kom.htm
Издатель	
"1C"	http://games.1c.ru
Издатель на Западе	
Ubi Soft	www.ubisoft.com

За тех, кто в небе

Тихо, друзья, тихо! Попрошу минуточку внимания.

Мы всегда болеем за своих. Это естественно и нормально. Мы склонны преувеличивать достижения друзей детства, близких родственников, относиться к ним (достижениям) без здоровой доли скептицизма и осыпать их (друзей и родственников) комплиментами при малейшем намеке на какой-нибудь повод.

Точно так же мы склонны не замечать реальные достижения людей незнакомых и далеких от нас, мы преуменьшаем их заслуги, открыто сомневаемся в их возможностях и при этом совершенно не чувствуем себя неправыми.

Когда мы сталкиваемся с тем, что незнакомые нам люди в упор не замечают достижения людей нам близких, которые нам самим кажутся достойными бесконечного восхищения, мы искренне огорчаемся и убеждаемся в неспособности людей от нас далеких адекватно оценивать окружающую обстановку. ▶

2. Rally Trophy

www.rallytrophy.com	
Раллийный симулятор	
Разработчик	
Bugbear Entertainment	
Издатель на Западе	
JoWooD	www.jowood.com
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Haute couture

В этом году автосимуляторы накушались солений и притворились многодетными стратегиями. И ну выходить! Лезли гурьбой и толпами, реже поодиночке и огородами. Засветились почти в каждом номере Game.EXE за 2001-й: ровно дюжина четырехколесных, если не обращать внимания на маленьких радиоуправляемых, аркадно-невменяемых, двухколесно-половинных и прочих безобидных, что крутились под ногами у аркадного, симуляторного и офигевше-ролевого, подумывающего о реланиуме отдела.

Играть в большинство из них представлялось делом неразумным. Долгое знакомство с некоторыми грозило рассудочной девиацией. И лишь одна игра принесла разумное, доброе и беззастенчиво красивое, беспредельно эстетичное и высокодуховное, привила любовь к новейшей истории, знание классики и трепетное чувство вкуса. Rally Trophy, haute ▶

3. Sub Command



www.subcommand.ea.com	
Симулятор подводной лодки	
Разработчик	
Sonalysts	www.sonalysts.com
Издатель	
Electronic Arts	www.ea.com

Всплытие года

Подводная лодка должна оставаться незамеченной. Хорошая подводная лодка — та, которая будет оставаться незамеченной дольше всех. Sub Command — лучший подводный симулятор в истории. И нет ничего удивительного, что практически никто его не замечает.

Когда сплоченный редколлектив провел внутреннее голосование на предмет выявления победителей этого года, Sub Command никто (кроме меня) не назвал. Дело в том, что никто эту подлодку не видел (я не в счет, я-то сидел внутри), а голосовать за то, чего не видели, тут не привыкли.

Так что в графе симуляторов на третьем месте первоначально значился жирный прочерк. Лично мне чем-то напомнивший полынью. Прочерк имел прямоугольную форму и подходящие размеры, так что именно это место я и выбрал для предстоящей операции. ▶

ЗА ТЕХ, КТО В НЕБЕ

"Ил-2: Штурмовик"

ГРАФИКА НЕ ТОЛЬКО ЖУТКО КРАСИВА, НО ЕЩЕ И ВЕСЬМА ФУНКЦИОНАЛЬНА: В ОБЛАКАХ МОЖНО ПРЯТАТЬСЯ ОТ ПРОТИВНИКА, И ОН НЕ ЖУЛЬНИЧАЕТ — ЕСЛИ ОН ТЕБЯ НЕ ВИДИТ, ТО НЕ ВИДИТ. (GAME.EXE #12'01)

Как ни странно, то же самое думают о нас и они, в свою очередь считая, что это мы изначально преувеличили подвиги людей нам близких и что, дескать, мы теперь не способны посмотреть в суровые глаза объективной реальности.

Должно быть, истина болтается где-то посередине... Тем не менее стоит осознать, что признание заслуг тех, кто нам близок, теми, кто от нас далек, является безусловным свидетельством подлинного величия достижений людей нам близких, в коих (и достижениях, и людях) мы, конечно же, ни секунды не сомневались!

Думаю, вы помните, что "Фланкер-2" стал в .EXE "Симулятором года". Между тем мало кто за рубежом посчитал его достойным такой награды. Говорит ли это о том, что "Фланкер-2" не был адекватен оказанной ему чести, или же это говорит о близорукости наших зарубежных коллег?

Истина молчаливо продолжает болтаться где-то посередине...

А теперь посмотрите, какая история приключилась с игрой "Ил-2: Штурмовик". За рубежом очень многие (если не все) считают ее безусловным "Симулятором года".

Что лишний раз подтверждает то, в чем мы сами, конечно, ни секунду не сомневались.

Так выпьем же за лучший симулятор прошлого года!

Ашот АХВЕРДЯН

ВСПЛЫТИЕ ГОДА

Sub Command

Подойти к заданному квадрату незаметно не составило большого труда, а прошлый опыт всплытия из-подо льда уже дал все необходимые навыки. Внезапность — главное оружие подводной лодки, а этого оружия у меня было хоть отбавляй. После недолгих маневров на самой малой скорости мы остановились точно под прочерком. Последовала команда продуть цистерны.

И только тогда, когда над поверхностью ледяной воды итоговой таблицы появилась рубка 688-го, все и увидели то, что должны были увидеть гораздо раньше, и замахали флажками, задули в трубы и радостно загалдели. (А бодрячок ПэЖэ по привычке палил куда попало из шотгана. Интересно, куда попало?) Вы же знаете, как встречают подлодки на праздниках, а тут случился именно такой праздник, хотя и не совсем военно-морской.

Итак, справедливость восторжествовала.

Но знайте, многие еще даже и не догадываются о том, что такое Sub Command, а потому бесцельно бродят во тьме неведения. И моя миссия не будет закончена до тех пор, пока последний человек на земле не воскликнет: "А я-то и не догадывался!".

И всех вас я тоже приглашаю посодействовать этой глобальной цели.

Ашот АХВЕРДЯН

ПЕРЕД НАМИ ШЕДЕВР. А ПОТОМУ НИЖЕСЛЕДУЮЩИЙ ТЕКСТ ИСПОЛНЕН ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В РАДУЖНЫХ ТОНАХ... (GAME.EXE #12'01)

HAUTE COUTURE

Rally Trophy

...ИЗРЕДКА ДОРОГА НЫРЯЕТ В "ЦВЕТУЩИЕ ВИШНЕВЫЕ ДЕРЕВЬЯ" РЕНУАРА ИЛИ "ИВЫ В ЛУЧАХ ЗАКАТА" ВАН ГОГА... (GAME.EXE #1'02)

couture раллийного жанра, симулятор хороших манер и безупречного воспитания.

Поскольку рецензия на Rally Trophy была посвящена исключительно графике (и аргументировано!), дополнительная артподготовка на этом фронте не требуется. Просто отметим: картинка вне конкуренции — отныне и присно, возможно, надолго.

Однако Rally Trophy выделяется отнюдь не только видеорядом — она стильна и оригинальна во всем. Многие автосимуляторы любят щепотку изящного ретро в мешанине современных раллийных экипажей. Bugbear делает ставку на рысаков 60-х! Оказывается, можно получить массу удовольствия и острых ощущений даже от прогулки на Cooper Mini. А уж когда к столу подают сливки, изысканную Renault Alpine и непобедимую (равно как и неконтролируемую), революционную для своего времени Lancia Stratos...

Просчет массы и поправка на привод выполнены убедительно. Слишком убедительно! Mini порхает на ухабах, аки мотыль на ветру, а невротичная Stratos вспыхивает при любом неласковом обращении к акселератору.

Первое знакомство с длинными придорожными канавами и валунами, на которых беспомощно виснешь капитулировавшей тряпкой. Теперь и в вашем компьютере. Любопытные ощущения.

Rally Trophy вся про неординарные, но сугубо положительные ощущения. Опыт подсказывает, что подобный автосимулятор появляется ровно раз в год, как Дед Мороз. Rally Trophy сменила Need for Speed: Porsche Unleashed на конвейере удовольствий. Достойнейший преемник.

Александр ВЕРШИНИН

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Эскапизм года

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

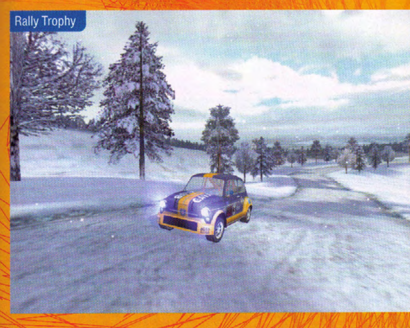
Бывают на свете странные вещи. Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura (Troika Games, www.troikagames.com, Sierra Studios, www.sierrastudios.com) не носит гордой медальки "Наш выбор" (и справедливо), отчего в "официальных" номинациях не участвует. Игра не стала прорывом ни в финансовом, ни в художественном смысле. Поклонники Fallout, безусловно, прошли ее, но остались в легком недоумении: "папа, что это?"...

Но есть, есть в этой игре НЕЧТО (нечто большее, чем "атмосфера года"). Осмотритесь вокруг: игра, не получившая "Нашего выбора", собрала пару личных номинаций...

Для меня лично Arcanum стал на месяц альтернативной жизнью, тем, чем не смогли стать ни Макс Фрай, ни "Гарри Поттер" (книги, на английском, чтобы не осталось сомнений в аутентичности). Эскапизм как метод решения душевных проблем еще никто не отменял, так что уход в полную интриг и безудержного роста собственной мощи реальность магов и механистов дал мощный заряд оптимизма, сожрав, правда, в качестве оплаты солидный кусок реальной жизни (больше, чем любая другая игра, даже больше Diablo II).

Что с того, что мой маг, выучив банальный спелл Harm на втором уровне, начал убивать любого врага, даже не вспотев, и мне осталось только разгадывать квесты? Что с того, что механик, выучивший-ся стрельбе из любого огнестрельного оружия до невероятной степени, все равно был вынужден проползать каждый бой на грани смерти? Мелочи вроде баланса оказались абсолютно никому не интересны. Мама миа, как же я заблуждался... Ведь теперь придется заново искать ответ на вопрос "что же делает игру талантливой и интересной?"... Ох уж эта Troika Games, садисты, да и только...

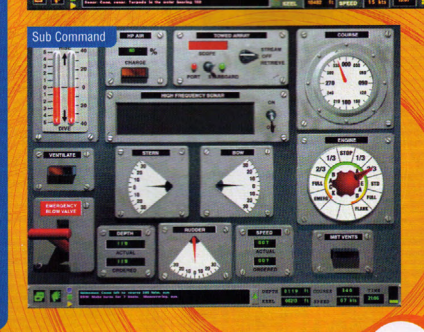
Господин ПэЖэ











ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Guilty Gear X

Второе измерение года

Рискуя оказаться непонятым, все же признаюсь: я не слишком люблю плоские файтинги. Уважение к прародителям жанра и восхищение людьми, которые умудряются продавать отсталые в техническом плане игры внушительными тиражами, — да. Но любовь, обожание, нетерпеливое ожидание новой части Capcom vs. SNK и визги: "Прочь трехмерье! Да здравствуют спрайты!", — нет, увольте. В конце концов, чего вы хотите от человека, чей "путь виртуального воина" начался со знакомства с игровым автоматом Virtua Fighter 2?

Однако **Guilty Gear X** (Arc System Works/CyberFront, www.arcsy.co.jp, Sammy, www.sammyusa.com) поставил все с ног на голову. Разве можно долго противостоять сказочно красивому файтингу с отточенной боевой системой, под завязку набитому спецэффектами, да еще и идущему в разрешении 640x480, что для ПК-портов — большая редкость? Сразу вспомнилось, что Last Bronx и все имеющиеся в наличии Virtua Fighter'ы изучены до последнего полигона и движения, а донельзя казуальный Tekken, при всем моем уважении к массам, — ДАВИТЬ. Что на свете есть такие замечательные вещицы, как Fatal Fury, King of Fighters и Samurai Shodown, для игры в которые вовсе не обязательно идти в зал игровых автоматов....

Guilty Gear X (GGX) наглядно показал, что файтингам рановато окончательно уходить в третье измерение, и, что самое главное, крайне отрицательно сказалось на количестве моего свободного времени. Немного GGX, затем чуток Fatal Fury 3, полюбоваться на скриншоты GGXX, освежить в памяти Marvel vs. Capcom, замереть в ожидании King of Fighters EX Neo Blood на Game Boy Advance, дать еще один шанс очередному Street Fighter и с удвоенной силой снова наброситься на GGX… Такое вот расписание на ближайшую неделю.

Михаил СУДАКОВ

КВЕСТ ГОДА

1. "Пророк и убийца", "Пророк и убийца-2: Тайна Аламута" Единственный

nival.ru/rus/prophet_info.html	
nival.ru/rus/prophet2_info.html	
Квест	
Разработчик	
Arxel Tribe	www.arxel.com
Издатели в России	
"1С"	http://games.1c.ru
"Нивал"	www.nival.com

■ ИГРА-ВОСТОК, ИГРА-ВОСХОД. БЕЗУСЛОВНЫЙ ШЕДЕВР ARXEL TRIBE. ТОЧНЕЕ — ПЕРВАЯ ПОЛОВИНА БЕЗУСЛОВНОГО ШЕДЕВРА. (GAME.EXE #7'01)

■ "ТАЙНА АЛАМУТА" — ГОРАЗДО БОЛЕЕ ВОЛНУЮЩЕЕ, ГАРМОНИЧНО ПРОТИВОРЕЧИВОЕ И УДОВЛЕТВОРЯЮЩЕЕ РАЗУМ ПУТЕШЕСТВИЕ, С ИНЫМИ ЦЕЛЯМИ, РИТМОМ, ТАЙНАМИ ПУСТЫНИ. (GAME.EXE #9'01)

Симуляторы подводных лодок идут войной на раллийные симуляторы. Коварные FPS стреляют в красивые спины TPS. Тактика душит стратегию. Ролевые игры убивают друг друга. И только в царстве квестов, в древнем королевстве с богатейшей братоубийственной историей, склочном, вечно раздираемом внутренними конфликтами, склонном, в общем-то, к анархии, наконец-то воцарилось блаженное затишье.

Слабый духом человек, взглянув на эту тишь да гладь, заплакал бы. Но я переписывалась с трудовой девушкой Друуной и знаю, что такое жизнь.

Недрогнувшей рукой была сброшена со счетов костяшка Myst 3: Exile. Я желаю, чтобы дилогия (в одной части) Arxel Tribe в одиночестве стояла на сверкающей вершине. Немного обидно, что "Пророку и убийце" не пришлось драться за место. Даже с "Тайной Аламута" (это все равно, что натравить левую руку на правую). Обидно потому, что победа Arxel Tribe в этой самой-самой (что нам "Игра года"!) важной номинации может кому-то показаться незаслуженной. Но если уж кто-то в 2001 году и снискал звание лучшего квеста, так это данная неугомонная парочка.

Вам следует еще и объяснить, почему? Ну, я, вообще говоря, пыталась делать это в течение полугода. Но раз уж вы настаиваете...

Если квест, столь безбожно устаревший с технической точки зрения, столь неудобоприемлемый во всем, что касается внешнего вида, интерфейса и управления, не всегда блещущий красотой и не могущий похвастаться кристальной ясностью мысли, наделенный столь своеобразными взглядами на понятия "логичность" и "очевидность", остается после всех этих невзгод КВЕСТОМ, да еще таким безумно интересным, то он достоин звания "Квеста года" хотя бы за преданность своему делу. А "Пророк и убийца" и "Тайна Аламута", слава богу, заслуживают этого звания и по многим, многим другим причинам...

Маша АРИМАНОВА

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Скорость года

Ballistics

18 ноября 2000 года на www.grin.se/ballistics, официальном сайте не вышедшей еще **Ballistics** (GRIN, www.grin.se, Xicat Interactive, www.xicat.com), гордые разработчики написали: "Текущий рекорд скорости — 1265 км/ч. Мы преодолели звуковой барьер!". А всего через несколько месяцев после релиза один из наиболее преданных поклонников игры вплотную приблизился к пяти тысячам км/ч, самым нахальным образом обскакав ее создателей.

Вчитайтесь в эти слова. Почти ПЯТЬ ТЫСЯЧ. Пять. Тысяч. 5000. Километров. В час. Чтобы ощутить жалкое подобие этой скорости, я снова запускаю Ballistics, разгоняюсь до 2500 и буквально чувствую, как чудовищные перегрузки вжимают меня в кресло. Кажется, что управлять байком невозможно в принципе, хотя каким-то чудом все препятствия остаются нетронутыми, пальцы еще успевают реагировать на изгибы мелькающих перед глазами стенок Трубы... 2700... 2900... 3100... 3300... 3500... Как правило, на этом разгон и заканчивается, я ошалело кручу головой и утираю со лба холодный пот.

Ни одна игра не давала игроку возможности испытать ТАКИЕ ощущения. Да и неизвестно, появятся ли в будущем продукты, хотя бы подбирающиеся к Ballistics по этому показателю. GRIN ушла на приставки делать псевдофайтинг Vultures, а Игра По Имени Скорость продолжает вызывать восхищение пополам с суеверным ужасом. И если когда-нибудь господин Андерсон (Bo Anderson), который лично обещал держать меня в курсе судьбы Vultures на ПК, неожиданно намекнет на возможность появления Ballistics 2, я подумаю вот о чем: "5000... 6000... 7000...".

Михаил СУДАКОВ

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Играизация года

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Вы когда-нибудь обращали внимание, что в имени "Гарри Поттер" анаграммически зашифрованы слова "портрет" и "игра"? (Зашифрованы, зашифрованы, можете не переставлять зря буквы. У игроков в квесты на такие вещи чутье.) В своей игре компания KnowWonder рисует нам портрет прирожденного любимца Гарри: к сожалению, не самостоятельно, а при помощи третьесортного фильма. Не красуйся за спиной KnowWonder этот омерзительный монстр, уверена, игра вышла бы куда лучше.

Harry Potter and the Sorcerer's Stone (KnowWonder, www.knowwonder.com, Electronic Arts, www.ea.com) отражает свет чистых, волшебных вершин книг Ролинг (J.K. Rowling). В качестве иллюстрации к этому тексту лучше всего подошла бы вот какая композиция: четыре книжки Ролинг, каждая поставлена шалашиком, символизируют далекие горы, а у подножия их поблескивает золотой диск с трехмерной аркадой. При инсценировке литпроизведения упор делается на читателей со слаборазвитым воображением — именно их потребностям адаптация должна потакать. Выполнять, так сказать, пересадку искусственного воображения. С этой точки зрения, к примеру, "Некрономикон" — игра неудачная. В этом квесте скорее лишь заядлый читатель Лавкрафта с очень развитым воображением обнаружит хоть какие-то достоинства.

А вот Harry Potter and the Sorcerer's Stone очень адекватно воспроизводит крошечный мирок Хогвартса. Магия и полеты на метлах там ну совсем как в книжке.

Маша АРИМАНОВА

1. Elasto Mania

Мотоциклофилия

www.elastomania.com
Аркада
Автор (разработчик/издатель)
Балаш Роша (Balazs Rozsa)

Кислота разрывает дипломатические отношения между мозгом и телом. Мескалин обостряет, утрирует реальность. Elasto Mania действует изысканнее: ничего не меняя в ощущениях, заставляет реальность просто исчезнуть.

Со времен Z никто не смел так бессовестно и яростно пожирать, обгладывать, высасывать и выплевывать мое время. Однажды ночью, часов в шесть, я вышел так далеко за пределы банальной человеческой усталости, что начал ощущать себя прекрасно приспособленным к идее перманентной истерии. Но 47-й (сорок седьмой) уровень. Не. Давался. Средний палец онемел от газа. Большой сбился в кровь о пробел разворота.

54 уровня в полной (не shareware, что в очередной раз, по настоятельным просьбам с мест, положена на диск к ЭТОМУ журналу, — см. раздел "Демки от ПэЖэ"!) версии. Еще 40 официальных дополнительных. Почти каждый из них — шедевр. Более 12000 только зарегистрированных самодельных треков. Как никто понимающая толк в надсадных развлечениях Восточная Европа ПОГОЛОВНО сходит с ума. Финны, венгры, чехи, поляки, сербы — все, создавая собственную домстраничку в Интернете, в обязательном порядке добавляют раздел "Мои рекорды и уровни в "Элме".

Документальное свидетельство не склонного увлекаться ничем, кроме многосотдолларовых ботинок для снежных досок ОМХа: "Эластомания"! Сказка! Есть некий художник Вова, так он вообще не вылезает — купил полную версию и медитирует. Дело в том, что игра по физике очень близка к горному велосипеду с двумя подвесками. Художник Вова даже переделал мотоцикл в "велик". Голоса всех моих велотоварищей с вами, друзья!"

ББ, который и занес эту заразу в редакцию: "По ощущениям, не удивляйся предельной отдаленности сравнения, это сходно с тем, когда ты, часа в два ночи, после двухсу-



Elasto Mania



Elasto Mania

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Лучшая плохая игра года

Casanova: The Duel of the Black Rose

Экшен-адвенчура **Casanova: The Duel of the Black Rose** (Arxel Tribe, www.arxeltribe.com, Wanadoo, www.wanadoo.fr, "1C", http://games.1c.ru, "Нивал", www.nival.com), освещающая для нас отдельные эпизоды молодости некоего К., целиком построена из довольно грубого картона. Но насколько же это картонное сооружение, дворец с башенками, подъемными мостами, флюгерами и штандартом, симпатично мне и как мастерски раскрашено!

Сюжет игры не нов: нам рассказывали уже и о юности Индианы Джонса, и о молодости Шерлока Холмса с Франкенштейном, и о младенческих летах многих других известных личностей. Но Casanova действительно очень хорошо написан. В сценарии уместилось столько приключений, неожиданных поворотов, что и на третий раз (да, я прошла The Duel... трижды) не удалось запомнить их все. И даже н/ф-элементы больше не режут глаз: я привыкла к летающим к[…] раблям и гондолам.

Словом, жаль, что Casanova не насто[…] щая игра. В хороших продуктах категор[…] "Б" достоинства никогда не дают открыт[…] бой недостаткам. Напротив, они скрываю[…] в лесах ошибок и недочетов и оттуда на[…] сят неожиданные партизанские удар[…] Взрывают железные дороги, по котор[…] поставляются некачественные аркадн[…] элементы, устраивают засады на мос[…] между экшеном и адвенчурой, пускают п[…] откос поезда с криворукими дизайнера[…]

Лично я всегда рада поддержать [...] борьбу трудовой копейкой. И русское и[…] дание Casanova — лучшей из многих вт[…] росортных игр 2001 года, лучшей из ху[…] ших, — займет в моей ступенчато ра[…] положенной коллекции место повы[…] иных игр с "Нашим выбором".

Маша АРИМАНО[…]

точной пахоты с минимумом сна, кладешь в CD-драйв "компакт" волшебной Стейси Кент "Let Yorself Go (Celebrating Fred Astaire)" и всем естеством вживаешься в трек номер тринадцать "By Myself". А потом, когда чудесница Стейси заканчивает свой пятидесятиминутный концерт-для-тебя-одного, ставишь уже самого Фреда Астера... Короче, непередаваемо. Захлестывает. Не могу остановиться. Получаю удовольствие на каком-то едва ли не физиологическом уровне. Магия..."

Профессиональные игроки проводят за Elasto Mania от 15 до 70 часов в неделю. Ведется таблица мировых рекордов прохождения каждого трека (см. рекордные реплеи в тех же "Демках"). Quake Done Quick — это ясли, ребята, чеспионерское.

Можно записывать "демки" и показывать их совершенно не способным оценить знакомым. Встроенный редактор уровней. В комплекте — набор для создания текстур и скинов. Эта игра ИДЕАЛЬНА в своем классе. С этим в конце концов согласился даже старик ПэЖэ, наш записной всего и вся антагонист.

Вы никогда не поверите, КАКИЕ ВЕЩИ можно проделывать на обычном мотоцикле, используя всего пять "аркадных" клавиш. Сальто, кульбиты, перевороты, езда вниз головой, перепрыгивание преград высотой в три нечеловеческих роста. Ювелирная мотоакробатика и безумные скорости.

Да, чуть не забыл: после того как вы в течение месяца безуспешно будете пытаться осилить очередной уровень и — наконец-то! — пройдете его, вас ждет еще более оргастический процесс: попытки побить свой собственный рекорд. Тысячекратные.

Есть огромное желание раздобыть где-нибудь новый скин для байка: в виде пьяного клоуна верхом на белом добермане. Будет аутентично до аутизма.

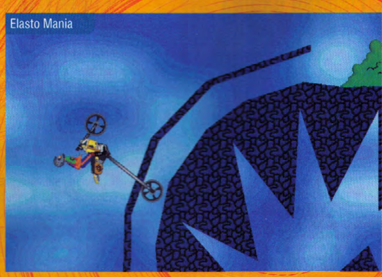
Кирилл "Хват" ИВАНСКИЙ

P.S. В гигантском листе feature-requests для Elasto Mania 2.0 (сиречь что народ мечтал бы увидеть в новой версии игры) в самом конце есть такие пункты:
— НИКАКОЙ "улучшенной" графики!
— НИКАКОГО 3D!
— НИКАКИХ "ускорялок" или телепортов!
— НИКАКОГО тюнинга мотоцикла!

Видите ли, совершенство невозможно улучшить.

P.P.S. Как можно уйти, не сказав спасибо! Спасибо вам, дорогой венгерский мотобрат Балаш. Передавайте пламенный привет брату (родному. — **Прим. ред.**) Сабе (создавшему больше половины уровней. — **Прим. ред.**), Гезе Сабо (ответственному почти за всю графику. — **Прим. ред.**), Мате Магьяру (сделавшему анимацию и большинство текстур. — **Прим. ред.**), Эстер и Бори Парисам (активно помогавшим с графикой. — **Прим. ред.**) и всем-всем-всем, кто хоть сколько-нибудь помог этой игре родиться на свет! Балаш, а когда все же выйдет вторая версия?


Elasto Mania


Elasto Mania

ЛИЧНЫЕ НОМИНАЦИИ

Экстази года

Star Wars: Galactic Battlegrounds

Age of Kings. Реактор, движущая сила. "Такое же, но с AT-AT Walkers". Видит бог, LucasArts научилась наконец исполнять желания адептов. Age of Empires Strikes Back — так, словно под копирку, назывались 90 процентов англоязычных рецензий. Остальные десять обыгрывали словосочетание "LucasArts uses the Force".

Bounty Hunters. В этот раз — явная неудача. Подождем следующего. Who wants to be Boba Fett? Все хотят. Спрос рождает предложение. Game.EXE — единственное российское издание о компьютерных играх. Дважды два равно четырем.

Вейдер, Дарт. "Who's your daddy?" Кххх. Знаете, почему проиграл злодей в фильме "Последний киногерой"? Вовсе не потому, что долго болтал, перед тем как выстрелить. Только потому, что сразу же не воспользовался магическим золотым билетом для вызова в реальный мир возмужавшего Анакина Скайуокера.

"Выбор, Наш", НВ. Как только машина времени перешагнет из горячечных фантазий сэра Герберта Уэллса, несомненного эсквайра, в повседневный обиход, первым делом я вернусь в ноябрь-2001 и выдам НВ этой игре. Просто, понимаете, потребовалось время, чтобы осознать: три дня только на то, чтобы растоптать Беспин, город в облаках. Пара недель на то, чтобы забыть о кампании гунганов (кто бы только знал, как я ненавижу этих сюсюкающих жаб). Месяц (честно — месяц. Очень сложно) на лучшее, что есть в **Star Wars: Galactic Battlegrounds** (LucasArts, www.lucasarts.com), — имперские миссии и кампанию повстанцев. Был неправ. Погорячился. Учись контролировать свою ненависть, юный Скайуокер. Надеюсь, LucasArts примет мои извинения хотя бы в форме персональной номинации, придуманной наспех специально для этой цели.

Джа(р) Джа(р) Бинкс. Убивать. Убивать. Убивать.

Сила. Тот самый случай, когда ее наличие не объяснишь повышенным содержанием доброкачественных полихлорианов в крови дизайнеров, художников и музыкантов Лондонского симфонического. Я не смогу вам рассказать, почему вы полюбите Galactic Battlegrounds. Вы не сможете понять, почему вы должны ее полюбить, если смотрели Return of the Jedi менее тридцати двух раз и если ваш компьютер при включении не сообщает страшным голосом, что отныне вместе с ним вы будете править Галактикой. Будучи разложенной на составные части, эта игра не представляет собой ничего особенного. В комплексе же способна необъяснимым способом поднимать из болота увязшую там многотонную репутацию LucasArts. На расстоянии. Силой. Без видимого напряжения.

Есть популярная "юмористическая" шутка: "Вам правду рассказать или как на самом деле?" Так вот, правду читайте в рецензии (#1'2002). На самом деле — самая аддиктивная RTS года.

...И да, я согласен, марширующие строем Wookies выглядят на редкость комично. Вроде мужской популяции филологического факультета на плацу перед военной кафедрой.

Андрей ОМ

РАЗРАБОТЧИК ГОДА

1. Remedy Entertainment

www.remedy.fi

Kulma[1]

В Финляндии, откуда родом сотрудники Remedy, лосей проживает раза в полтора больше, чем людей; в каждом населенном пункте в обязательном порядке есть улица имени Карла Маннергейма; летом там не темнеет совсем никогда, а зимой солнце не поднимается над Финским заливом выше, чем на пару сантиметров. В хельсинкской кофейне Meteori горячий шоколад Fazer подают в прозрачных фарфоровых чашках, а джаз в клубе Teurastamo исполняют исключительно по-фински. И наоборот — в кинотеатрах блокбастеры демонстрируются единственно верным способом: на языке оригинала (с субтитрами в том только случае, если оригинал снят не по-английски). Никаких "фильм дублирован на студии Хельсинкинаучфильм".

Когда Морфеус обращается с экрана к финдиректору Remedy Матиасу Миллиринне (Matias Millirynne), он обходится без посредников-переводчиков: "The Matrix is control". Джулз мечет безумными глазами молнии, целясь прямо в Сами Ярви (Sami Jarvi), ▶

[1]Kulma (финск.) — страна, местность.

2. Lionhead Studios

www.loinhead.com

На гребне волны

Компании Lionhead и лично Питера Молиньё (Peter Molyneux) в прошлом году было слишком много. Питер Молиньё здесь, Питер Молиньё там. Питер Молиньё читает доклад на Конференции разработчиков компьютерных игр. Питер Молиньё на церемонии вручения BAFTA 2001 (www.bafta.com) в Grosvenor House Hotel огребает аж две награды за Black & White — Moving Images Award и Interactivity Award, сопровождая это словами "фантастическое ощущение — получить сразу две самые престижные награды индустрии". Месяцем позже Питер Молиньё уже в Гамбурге сидит в первом ряду самого вместительного конференц-зала IBM Innovation Centre. Нет, минуточку, он не сидит! Он поднимается на сцену, чтобы получить из рук симпатичной девушки три "Эммы" (EMMA, Electronic Multimedia Awards, www.emma-foundation.org). Разумеется, за Black & White. "Лучшая ПК-игра", "Лучшая анимация" и "Золотой ▶

3. 1С:Maddox Games

http://maddox.1c.ru
http://games.1c.ru/IL2/kom.htm

Умрите, скептики

Вспомните, что вы подумали, когда узнали, что Maddox Games (тогда еще без приставки "1С") готовит "Ил-2". А если не можете вспомнить, то представьте, что вы могли бы подумать. Команда разработчиков, имеющая в активе несколько заведомо проходных игр, к тому же совершенно иной жанровой направленности, взялась за, вообще говоря, неподъемный труд: создание лучшего симулятора в истории. Особенно если учесть, что область авиасимуляторов Второй мировой является довольно густонаселенной, в том числе и настоящими проектами-тяжеловесами. Посмотрите еще раз на MadSpace. Ну на что могут надеяться люди, сделавшие это?!.

Между тем по мере продвижения работ над "Ил-2" число скептиков уменьшалось, причем критически. Сведения, касавшиеся будущего проекта, становились все более ▶

KULMA

Remedy Entertainment

работающего в Remedy двоюродным братом Максима: "...When I'll lay My vengeance upon thee!". Переводчик просто не может ТАК произносить эти слова, понимаете. И это, мне кажется, в случае с Remedy и Max Payne действительно многое объясняет.

Все началось в августе 1995-го, когда пятеро финнов (старшему из которых не было и двадцати — подумайте над этим) заключили с Apogee и GT Interactive контракт на разработку Death Rally (DR) — гоночной аркады с видом сверху, примечательной тем, что за рулем одного из враждебных автомобилей сидел пергидрольный Дюк Нюкем. Уже в 1996-м, когда DR была готова, Remedy приступила к разработке прототипа движка MaxFX, о котором так много.

В их творческой биографии есть еще один любопытный эпизод: летом 1997-го к Матиасу Миллиринне обратились представители крупного европейского издателя околокомпьютерной прессы VNU Business Publications (www.vnunet.com). Remedy было предложено создать benchmark-программу для тестирования 3D-акселераторов, которые, как вы помните, тогда представлялись осуществившейся научной фантастикой вроде запуска Белки со Стрелкой в глубокий космос. Утилита стала известна как Final Reality (www.remedy.fi/fr), была замечена производителями видеокарт и вскоре стала официально включаться в комплект поставки многих из них, — суммарный тираж распространенных таким образом копий составил более 5 млн. Здесь, по словам Матиаса, Remedy пришлось принять важное решение: работа с утилитами отнимала меньше времени и до определенного периода приносила больше денег, чем создание Max Payne. "Но мы твердо знали, чем хотим заниматься — делать action-игры". В результате акционеры Remedy в ноябре 1997 года регистрируют компанию Futuremark, сейчас известную как MadOnion.Com, — первую девелоперскую студию, специализирующуюся на benchmark-утилитах. Дальнейшее известно. Производимая MadOnion программа 3DMark — стандарт де-факто в тестировании 3D-акселераторов, спросите Николая Р. и его команду. Remedy, по сей день владеющая контрольным пакетом акций MadOnion, получает от нас титул "Разработчик года". Продажи Max Payne на ПК, PSX2 и Xbox исчисляются уже в миллионах копий.

...Эти финны — коллектив приятных молодых людей, настроенных на одну волну. Иногда такое происходит: алхимическая реакция неизвестных науке элементов, бамм, сизый дым — в итоге получается игра, которую нужно увидеть, чтобы поверить, что такое бывает. (В некоторых других случаях, отмечу на полях, такого рода реакции порождают одно печатное издание, без которого вы не можете прожить ни единого месяца.) В этих людях нет натужной "звездности", дистанция между ними и вами — минимальна. Весной прошлого года, когда я звонил Матиасу договариваться об интервью, в его голосе звучало искреннее удивление: "Интервью?.. С нами?.. Да что в нас интересного?.. Но если так уж хотите, то — конечно. Только сначала я испрошу разрешения у наших партнеров из 3D Realms, ладно?" Месяцем позже в Лос-Анджелесе, Сами, смущенная улыбка в видоискателе моего фотоаппарата: "Может, не стоит, а? Вон, смотрите, девицы наверняка получатся лучше!" (Силиконовые наяды покойной Gathering of Developers и в самом деле назойливо лезли в кадр.) Снова Матиас, но уже на прошлой неделе: ответ на мое письмо с просьбой о небольшой "Oscar speech" приходит не через три дня, как это принято в Корпоративном Мире, а спустя минуту.

"Andrey, thanks. Consider it done, mate".

Андрей ОМ

НА ГРЕБНЕ ВОЛНЫ

Lionhead

Гран-при за Непревзойденное Искусство". "Тяжелая работа всей команды, — устало сообщает Питер Молиньё, — стоит таких моментов, как этот..."

Очарованного очевидца не прогнать со страниц родного УЧУ. Более сотни "Выборов редакции" по всему миру. Пять десятков "Игр года". Общее количество проданных копий Black & White приближается к двум миллионам. На подходе первый (и, конечно же, не последний) аддон — Creature Island. По случаю созданная дочерняя компания Black & White Studio займется портированием Black & White на все, что умеет вычислять 2+2.

Lionhead агрессивно расширяется, превращаясь в продюсерскую компанию. Основаны две сателлитные студии. Big Blue Box (www.bigbluebox.com) займется симулятором жизни человека Project Ego. Каждый человек, которому ты помог,/ Каждый цветок, который ты сорвал,/ Каждое существо, которое ты лишил жизни,/ Изменят этот мир навсегда./ Каким ты станешь?

Interpid (www.intrepidgames.com) вовсю трудится над BC — инновационной action-игрой в доисторическую эпоху. Обозримое финансовое будущее группы компаний безоблачно — подписана серия выгодных контрактов с Microsoft. Black & White будет переиздана на Xbox, а Project Ego и BC так вообще становятся эксклюзивными проектами для новой приставки.

Нарочитое благополучие окружающих обычно вызывает у нас здоровое чувство неприязни. Lionhead — редкое исключение. Питер Молиньё продает свое имя исключительно умело. Компания умудряется быть успешной, зарабатывать много денег, стремительно развиваться и одновременно оставаться творческой, открытой, доступной для игроков и прессы.

В людях мы больше всего ценим способность делать что-то не доступное другим. Способность удивлять, способность отличаться. Это интересно. От них всегда ждешь чего-то нового и получаешь это. Назовите известного разработчика компьютерных игр, и я скажу, какую игру от него можно ожидать. От Lionhead можно ожидать чего угодно. Это одна из тех редких компаний, которые поддерживают нашу веру в то, что компьютерные игры — все-таки немного искусство.

На сайте Lionhead — всегда что-то новое. Все не так, как у всех. В этот раз — городишко Lionhead из чистого flash и газета. Вместо игр — микроскопические мухи-футболисты. Бегают по полю как сумасшедшие, сколько их — поди разбери. Помимо известных названий, скачет еще какой-то Dmitri. Дима, кто ты? И вот уже замирает сердце от восторга... Что еще такого придумали, чем удивят?..

Непризнанных гениев у нас половина Интернета. Признанных не хватает. Мировая слава, коммерческий успех Black & White, грядущее бесконечье аддонов — все это лишь одна сторона медали. На другой стороне изображено несколько мешковато одетых людей, которые придумывают игры. Пожелаем им продержаться как можно дольше.

Олег ХАЖИНСКИЙ

впечатляющими и детальными одновременно; сроки выхода отодвигались, но вместе с этими сдвижками понемногу поднималась планка, которую хотели взять разработчики. Со стороны казалось, что проект либо не выйдет вовсе, либо выйдет таким, что все онемеют от восторга.

А теперь вспомните, как мы ждали "Фланкер-2". Чем ближе к релизу — тем меньше безудержных восторгов по поводу игры, им на смену приходил немудреный оптимизм, в котором не было ни грамма былого накала.

В случае с "Ил-2" дело обстояло с точностью до наоборот. Когда всем наконец-то стали известны сроки выхода игры, и без того радостно-возбужденная общественность попросту зафонтанировала, а потом масла в огонь подлили бета-тестеры своим неизменным: "Мы не имеем права разглашать никаких подробностей, но если бы вы только ЭТО видели..."

И все-таки... все-таки было трудно поверить вплоть до последнего момента, что все получится именно так, как мы надеялись. Что компания 1C:Maddox Games добьется той недостижимой цели, которую она перед собой поставила.

Значит — они этого по-настоящему хотели.

Ашот АХВЕРДЯН

ИЗДАТЕЛЬ ГОДА

1. Gathering of Developers

www.godgames.com

Звонок

Ежегодно происходящее с лауреатами .EXE-премии "Лучший издатель" напоминает сюжет кинематографического шокера Хидео Накаты, чье название вынесено мной в заголовок. Иными словами, все они роняют блестящий приз наземь и гарантированно отдают богу душу, не успев толком насладиться заслуженным триумфом.

Хронику пикирующей Interplay, прошлогоднего триумфатора, вы с трепетом и ужасом читали в "Выбранных местах" минувшего года. Представитель GOD Games, ранее известной как Gathering of Developers, уже никогда не примет из наших рук бронзовый молоток-нашвыбор — укатали Сивку. Вместо него в объектив деревянно улыбнется младший PR-менеджер Take Two, скажет два сухих предложения заученных благодарностей и отвернется рассказывать представителям португальского игропортала Gamer's Gaming News About Games о свежеанонсированном порте Rune для GBA.

2. Ubi Soft

www.ubisoft.com

Живее всех живых

Если бы братья Гильмо (Guillemot), основавшие в бородатом 1986 году собственную издательскую компанию (известная вам корпорация Guillemot родилась двумя годами раньше), узнали, что их детище в нелегкой и кровавой борьбе просочится в список призеров журнала Game.EXE в номинации "Издатель года", они, определенно, придумали бы для своего детища название повнушительней. Поглядите, кто вольготно расположился на верхней ступеньке пьедестала, и вы поймете, о чем я веду речь. Впрочем, быть вторым и живым все-таки лучше, чем оказаться первым и заодно со словами признательности выслушивать глубочайшие соболезнования по поводу собственной кончины.

А между тем лавры победителя не должны были достаться никому, кроме Ubi Soft, — мало какой издатель мог похвастаться в 2001 году столь сильной линейкой игр, среди которых попадались как заведомо успешные вещи типа Myst III и Ghost Recon, так и не столь однозначные хиты вроде Battle Realms и Capitalism 2. Когда-то работавшая лишь на территории Франции, сейчас Ubi Soft издает игры чужого и собственного производства

ЗВОНОК

Gathering of Developers

▶ Не будем кривляться, выдержим стиль, обойдемся без каламбуров о гибели богов. Снимем борсалино. Все, что осталось от лучшего издателя минувшего года, — так толком и не родившийся мультимедийный журнал Substance TV (www.substancetv.com), с этого берега Атлантического океана больше похожий не на печатное издание, а на радикальный художественный жест, да горка DVD-боксов (как вы знаете, именно таким образом в цивилизованном мире нынче модно упаковывать компьютерные игры). Tropico и Stronghold, — никто в целом мире не делает и, что самое неприятное, не собирается делать ничего подобного. Myth III — блистательный прощальный привет: через несколько дней после ее выхода прекратили свое существование и GOD, и Mumbo Jumbo. Игра Serious Sam, напомнившая заскучавшему спинному мозгу о том, как весело бывает давить спусковой крючок, выкрикивая одновременно с этим нецензурного содержания боевые речевки. Max, дорогая Кларисса, Payne. 4x4 Evo 2, очарования которой я все равно не понимаю, но "Нашему выбору" Скара безоговорочно верю. Oni... Впрочем, здесь самое время минуте молчания.

Во всем этом печальнее всего даже не то, что еще один превосходный издатель отбыл бизнес-классом British Airways в Валгаллу, — в конце концов, рынок есть рынок, все в нем живут по одним законам и от банкротства не застрахована даже General Electric. Удручает другое: Gathering of Developers была, кажется, последней. Последней Нашей-с-Вами Компанией. Последней, чьи анонсы заставляли сердце включать третью с места и делать "полицейский разворот". Что там у нас осталось на ландшафте?.. Для разного рода THQ и Ubi Soft ПК-игры — отходы консольного производства, Activision — корпоративный монстр с татуировкой Star Trek на лбу, у LucasArts раз получается конфета — потом три раза то, что в консалтинге именуется красивым словом "факап". Нет, есть еще Blizzard, но от них мы всегда более или менее знаем, чего ждать, Blizzard — танк, urban assault vehicle, бронированный "Хаммер".

Gathering of Developers была трудной в управлении, расходовавшей массу ресурсов и стоившей безумных денег двенадцатицилиндровой Ferrari 456M GT, не сумевшей на сумасшедшей скорости вписаться в поворот на горном серпантине Сан-Марино. Разбиться насмерть, вдавив педаль газа в пол, погибнуть, выпустив за год добрый десяток отличных игр, тоже нужно уметь — спросите ученого кинорежиссера Кроненберга (David Cronenberg) и лучшего издателя 2001 года GOD Games.

Андрей ОМ

ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

Ubi Soft

▶ во всем мире, по части жанров умудряясь угождать "и вашим, и нашим": догадайтесь-ка с первого раза, сколько журналистов .EXE голосовало за отважных французов? А вот и неверно — одним Судаковым дело здесь не обошлось.

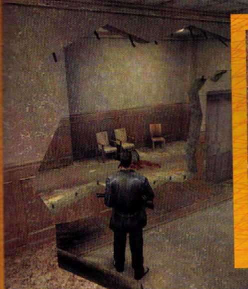
Но больше всего, и это бессмысленно скрывать, мы уважаем Ubi Soft за взятый под крылышко "Великий Отечественный" "Ил-2". Сейчас, когда симуляторы все еще не в моде, взяться за издание игры непопулярного жанра, да еще и родом из загадочной России, могли только сумасшедшие европейцы. И взялись, и не прогадали. В "Ил-2" играет полсвета, а на очереди к изданию стоит Lock On от создателей "Фланкера", Harpoon 4 и Destroyer Command — надеюсь, эти игры окажутся чуть более успешными, чем не слишком удавшийся Silent Hunter II.

В столь приятный для Ubi Soft период мы не увидели лишь одного — хороших игр собственного производства. Родившийся в 1994-м Rayman на седьмом году жизни принялся заигрывать с многопользовательскими забавами и как-то незаметно потерял индивидуальность. Что, впрочем, имеет к теме этого спича довольно опосредованное отношение — о лучших разработчиках года во главе с Remedy Entertainment можно почитать где-то по соседству. Нам же не остается ничего другого, кроме как пожелать Иву Гильмо (среднему из пяти братьев и по совместительству президенту Ubi Soft) удачи в борьбе за звание "Лучшего издателя 2002 года". Только, чур, без ремарки "посмертно".

Михаил СУДАКОВ











ДЕБЮТ ГОДА

1. Croteam

www.croteam.com

They must be mad!

Они пришли из ниоткуда. Ни слова, ни скриншота, ни предыдущих игр. Вообще ни одной запомнившейся игры с их родины. Лишь странная война, по чистой случайности как раз в то время случившаяся в том самом регионе. Впрочем, я до сих пор сильно сомневаюсь, что она была PR-акцией молодой хорватской команды или происками что-то пронюхавших конкурентов из id Software.

И вдруг, как яблоко на Ньютона, всему большому Интернету на головушку неожиданно свалилась демо-версия. Удар был такой силы, что пошатнулись все устои традиционного игроделия. Никто и подумать не мог, что в наше время, когда вершиной шутеров признаны Half-Life и Counter-Strike, бравирующие своей сюжетностью и реалистичностью, народ все еще способен воспринять, причем с таким восторгом, игру, построенную на доисторических принципах. Впрочем, доисторические ли они? Скорее вечные, ибо основаны на исконных, традиционных ценностях. Убей-их-всех, влей ▶

1. Bohemia Interactive Studio

www.bistudio.com

Идут учения

Вы знаете, что в Operation Flashpoint: Cold War Crisis можно умереть до того, как услышишь выстрел?

Никто не ждал испанской инквизиции и вторжения на рынок тактических симуляторов разработчика из Праги Bohemia Interactive, аж с 1997 года терзавшего безразмерный военный симулятор Operation Flashpoint: Status Quo. Bohemia Interactive, ставшая в 99-м Bohemia Interactive Studio и отказавшаяся от навязчивой поддержки национального компьютерного монстра JRC в пользу либерального издателя Codemasters, перевернула все существующие представления о компьютерной игре: о том, чего нельзя достичь в ней и чего в ней можно добиться.

Вы, пожалуй, и не подозревали, что бравый экипаж Bohemia практически в полном составе — профессиональные военные в отставке, и вдохновение они черпали из своего ▶

2. FireFly Studios

www.fireflyworlds.com

Злой сказочник

Команда разработчиков FireFly, имеющая штаб-квартиру в Лондоне, не страдает какими-либо комплексами и подает себя в комплектации AS IS. Они поражают меня своим поведением. Наверняка, все, как один, достойные джентльмены — но каковы, а?

Начинается все уже с заставки. Грязные озлобленные пейзане, хлебающие баланду, от которой откажутся даже постояльцы южноамериканских тюрем, — самое безобидное из зрелищ. Дальше будет чума, от которой моментально вымирает половина поселка, фонтаны любимой многими КРОВИЩИ в десять струй, волчьи ямы, утыканные острыми кольями, кипящее масло, льющееся прямо за шиворот вражеским юнитам, и многое, многое другое — все для увеселения публики.

Откуда эта излишняя откровенность? Средние века принято изображать не так: рыцари, дамы сердца, мешающие спать соседям полуночные серенады и прочая романтическая ▶

3. Liquid Entertainment

Тебе снова семнадцать...

www.liquid-entertainment.com

Название "Liquid Entertainment" может иметь приятно свежий, непривычный вкус на кончике языка, тогда как имя "Battle Realms" устойчиво финансирует производство гормонов счастья в организме. Действительно, невероятная удача: сделать RTS во времена, когда последний бомж на углу Пятой и Девятой (NY) успел накалякать как минимум парочку rts (чувствуете разницу?) на своем карманном PDA. Думаете, сокрушить элитные ряды стратегий так просто?

Секрет успеха счастливого дебютанта Liquid Entertainment упрятан в имени президента свежеиспеченного фаворита стратегического отдела .EXE. Эд дель Кастилло (Ed del Castillo) не без оснований считается крестным папочкой вышеупомянутого жанра. Работал в Westwood. Делал Command & Conquer. Продолжать?

Croteam

THEY MUST BE MAD!

...ведро адреналина в кровь, испугайся набегающей толпы, расстреляй все патроны, но прикончи всех и каждого, утри со лба пот и улыбнись усталой улыбкой человека, чего-то добившегося в жизни.

На это самое демо "подсели" не только простые игроки, но и пресса, более того — даже коллеги и конкуренты не смогли устоять. Гранды уровня Леверлорда (Levelord) играли и радовались, как маленькие дети.

Гениальная игра — уже само по себе замечательно, но сколько гениальных игр ушло в небытие, так и не увидев магазинных полок! Но, вы не поверите, в хорватской глубинке обнаружился и гений маркетинга. Именно он решил выпустить демо-версию, а не бомбардировать нас всех пачками завлекательных шотов, именно он решил, что классический геймплей можно и нужно разбавить Огромными Открытыми Пространствами и фантастической графикой (о этот lens flare! первый на моей памяти, который был употреблен к месту).

А в качестве финального удара кто-то (кто знает — возможно, тот же самый, а может, и его коллега-гений из Gathering of Developers) придумал продажу готовой суперигры по супернизкой цене — от $20 и ниже.

Как после всего этого успех мог не прийти? И он пришел. Игра, несмотря на все ее странности и необычности, удалась, и продажи не заставили себя ждать. С чем мы вас всех и поздравляем. Удачи тебе, Croteam!

Господин ПЭЖЭ

Bohemia Interactive Studio

ИДУТ УЧЕНИЯ

...уникального армейского опыта. Вот откуда в Operation Flashpoint (OF) взялось это никакими словами невыразимое торжество милитаристического идиотизма. Ян Крамл (Jan Craml) сочинял сценарий, вспоминая о том, как едва не свернул себе шею, кувыркнувшись на джипе во время учений под Нимбурком, а Виктор Бокан (Victor Bocan) проектировал миссии, ностальгически вздыхая по временам коллективного потопа при переходе через реку Влтаву. Они стойко усвоили все основные принципы: от "колупай и не чирикай" до "не лезь в добровольцы".

В Operation Flashpoint мы могли все.

По словам художника Войцеха Новака (Vojtech Novak) и программиста Юри Мартинека (Jiri Martinek), они воплотили в искусственном интеллекте вражеских пехотинцев лучшие свои качества. "Они думают, как мы, двигаются, как мы, и ведут себя в конфликтной ситуации, как мы", — заявляет Мартинек. И вы еще удивлялись, когда увлеченный разговорами взвод тяжело бряцал оружием в двух шагах от вашего дрожащего в паутинообразном можжевельнике тела и уходил в неведомые дали? Все-таки симпатичные они ребята, эти разработчики, только уж очень увлечены своим делом.

В Operation Flashpoint любая активность была наказуема.

Вы знаете, что Bohemia при разработке OF возвела киносъемочный павильон, пригласила 50 солдат и садиста-инструктора, под теплым руководством которого бедняги и записали свыше семи сотен движений, что нашли свое отражение в маневрах Flashpoint? Помните, как боец с простреленным сердцем продолжал перебирать ногами и нестись вперед по инерции? Вечная память неизвестному инструктору чешской армии...

Вот на ком, оказывается, держатся современные симуляторы, вот на чьих костях строятся "Дебюты года"! Motion capture — наше всё.

Сейчас один из лучших наших дебютантов не только покровительственно похлопывает по плечу бесчисленных тружеников редактора карт (руководитель Bohemia Марек Спанел (Marek Spanel) вполне лоялен по отношению к поклонникам и их пламенным письменам) и стрижет купоны с пропатченных переизданий в целом и убойного Red Hammer в частности. На лето уже запланирован новый аддон, Independence Lost, с совершенно дикими возможностями. Разрабатывает его недавно открывшееся... австралийское отделение Bohemia Interactive Studio. А вы говорите — дебют.

Фраг СИБИРСКИЙ

FireFly Studios

ЗЛОЙ СКАЗОЧНИК

...атрибутика, под которую обожают пускать слезу критики, что в итоге очень положительно влияет на продажи... Ведь дети же могут увидеть! А взрослые запросто забоятся жестокости и не купят игрокоробку своему чаду на Рождество. Но нет: увидели, купили... Игру не запретили даже в Германии (а там, как вы знаете, даже Dark Forces находится под запретом). Как мне объяснили дружелюбные немцы, все дело в жанре. У них там в стратегиях позволяется больше вольностей, нежели в action, что странно: фонтан крови — он и в квесте фонтан крови.

Компании FireFly, судя по всему, дико повезло: ей захотелось создать свой кровожадный шедевр как раз тогда, когда народо-

население нашей милой планеты вконец устало от плюшевых, безобидных, нестрашных и микроскопических The Settlers, The Nations, Knights & Merchants и прочего детсада. Люди созрели для Stronghold во всей его красе. Или во всем его средневековом ужасе. Ну разве не приятно изобразить из себя этакого тирана, страшащего людей виселицами, дыбами, аутодафе и прочими развлечениями из набора юного инквизитора? Что забавно, от этого есть реальная польза: люди в ужасе бросают бить баклуши и начинают усердно вкалывать, выдавая по три нормы в день. Благодаря сумасшедшей детализации, показывающей изумленному взгляду каждую стадию абсолютно любого процесса, будь то пивоварение, хлебопечение или примитивное пьянство в кабаке (цитата из игры: "Джон Пьяница ищет, кому бы начистить физию"), вы можете видеть результаты своих измывательств над народом воочию. Охотники следуют за стадом оленей, соревнуясь в скорости с ветром. Садовник собирает три урожая в год (а знахарь потом получает тройную прибыль от страдающих несварением). Священник галопом носится по селу, читая при этом "Pater Noster" в таком темпе, что Eminem изнывает от зависти и бьется головой о стену. Дояры (коров) входят в раж...

Надеюсь, вы уже понимаете мой энтузиазм и огромную симпатию к FireFly? Тогда позвольте вам представить человека (я бы расписал вам всю команду, но журнальная площадь имеет неприятную особенность заканчиваться в самый интересный момент), благодаря которому Stronghold обладает просто изумительной атмосферой. Знакомьтесь: Роберт Ювино (Rob Euvino), ответственный за звук и музыку. Даже так: за музыку и звук. 11 лет как профессиональный звукорежиссер и музыкант. В Stronghold совершенный саундтрек, очень гармонично вплетающийся в звуки окружающей среды и являющийся неотделимой ее частью. Струящаяся из динамиков мелодия, легкая, правильная (к черту объективность, да здравствует любовь), — неиссякаемый источник отличного настроения. Как, впрочем, и вся игра в целом.

Что ж, пожелаем нашему номинанту долгой жизни и успехов в игробизнесе. Если FireFly не остановится на достигнутом и будет наращивать долю откровенности и реалистичности игры, не забыв о детальнейшей анимации (а следующий шаг в данном направлении — это усовершенствование и приближение к реальности системы размножения юнитов, а также добавление еще более разнообразных стихийных и не очень бедствий типа демографических взрывов по причине распущенности населения), то новый FireFly Studios' представитель градостроительного жанра разойдется миллионными тиражами. Готов подписаться под этими словами.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



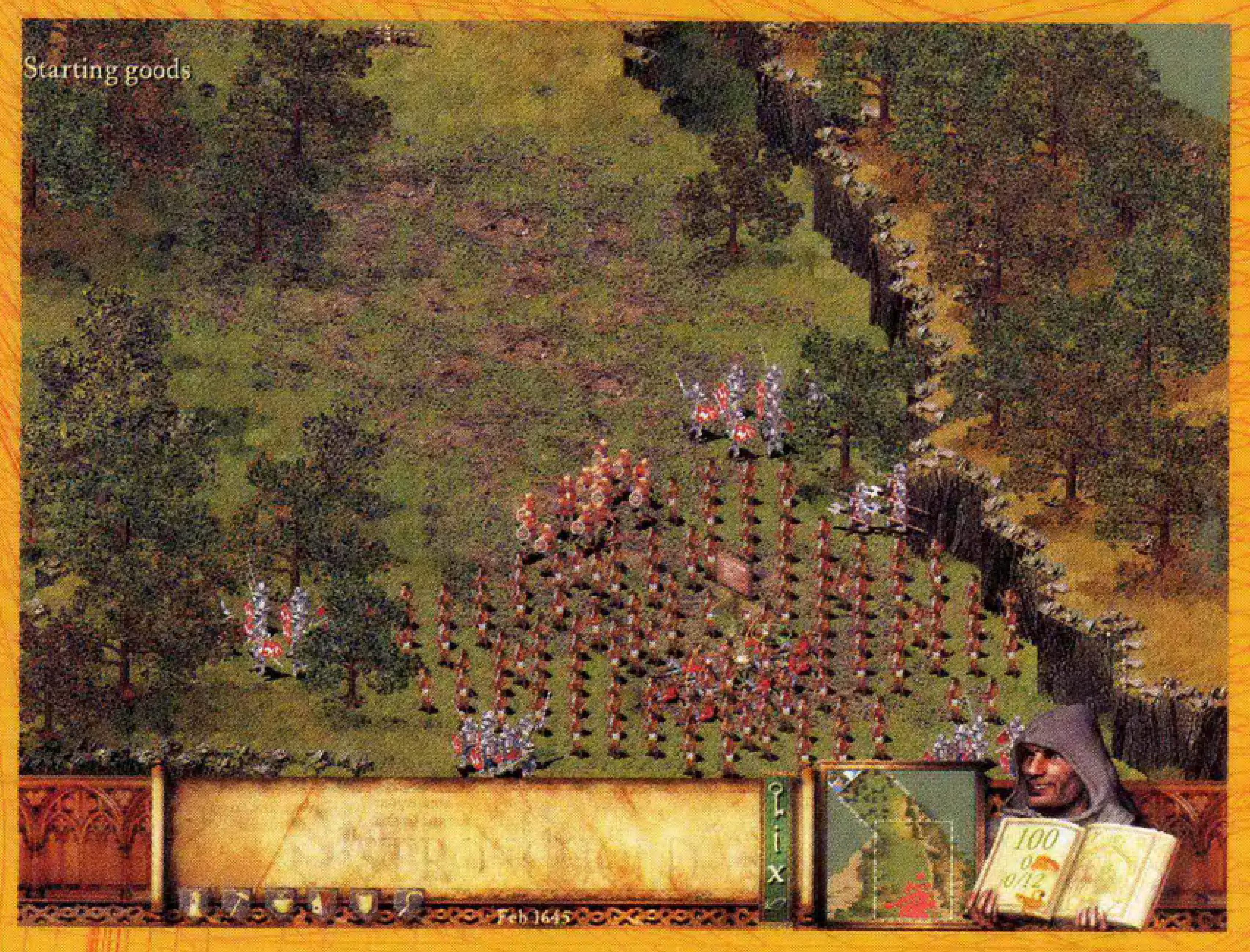
Liquid Entertainment

ТЕБЕ СНОВА СЕМНАДЦАТЬ...

Мистер Кастилло имеет очень четкие жизненные ориентиры. Решившись порвать с медленно тухнущим в собственном соку палтусом Westwood, он собирает маленькую, но эффективную девелоперскую команду. Результат, надеюсь, струится патокой по дисплеям всех джентльменов, считающих себя ценителями стратегий в реальном времени. Blizzard изрядно потеет и заявляет в прямом эфире еще полсотни совершенно новых гениальных юнитов, которых-мы-никогда-не-увидим. Эд Кастилло между тем животрепещет о рациональном использовании воды в компьютерных играх: мол, мы ею поливаем рисовые поля, тушим пожары, поим лошадей и солдат, шумно по ней бегаем, а в минуты отдыха медитируем на яркие солнечные блики вечно неспокойной реки. Blizzard отчаянно скрипит гусиным пером по манжетам. В следующей игре Кастилло обещает сделать воздух и эксплуатировать его во весь рост. Blizzard тужится. Blizzard пыжится. Камлаемая чаша WarCraft III никак не выходит.

Александр ВЕРШИНИН





ЖЕЛЕЗКА ГОДА

1. nvidia GeForce3

Разработчик
nvidia www.nvidia.com


nvidia GeForce3

Отраслевой стандарт

В прошлом году корпорация nvidia серьезно упрочила свое лидерство на рынке 3D-ускорителей. Отчасти этому способствовал массовый исход конкурентов: 3dfx разорилась, S3 увлеклась интеграцией графики в чипсеты VIA, а Matrox сосредоточилась на видеоадаптерах для скучных офисных ПК. На плаву остался лишь один достойный соперник — канадская ATi Technologies. Тем не менее nvidia не почивала на лаврах и продолжала активно совершенствовать свои ускорители. Самым громким ее продуктом в прошлом сезоне был, без сомнения, дебютировавший весной GeForce3. В отличие от GeForce2, бывшего по сути слегка усовершенствованной версией классики GeForce 256, новый ускоритель значительно превосходил предшественников.

Во-первых, GeForce3 получил радикально усовершенствованный контроллер памяти (nvidia даже придумала для воплощенных в нем технологий броское название "Lightspeed Memory Architecture"). Благодаря компрессии и кэшированию Z-буфера, а также более эффективной загрузке памяти, чип куда менее требователен к пропускной способности видео-ОЗУ и ▶

2-3. Intel Pentium 4


Разработчик
Intel www.intel.com

2-3. AMD Athlon XP

Разработчик
AMD www.amd.com

Быстры, стабильны, дешевы

Противостояние этих процессоров в прошлом году было столь ожесточенным, что мы не решились назвать победителя, разделив второе и третье места поровну между ними.

Конек Athlon — высочайшая производительность вкупе с разумной ценой. Весь год эти процессоры на равных конкурировали с Pentium 4, даже несмотря на значительное отставание в тактовой частоте, а стоили при этом куда дешевле соперников. Благодаря прекрасному соотношению "цена/производительность" ЦП AMD захватили в прошлом году 20% рынка процессоров для ПК (в 2000-м им принадлежало около 16%). Правда, репутацию Athlon подмочила страсть к перегреву, усугубленная посредственной термозащитой (в Athlon XP встроен простенький датчик термоконтроля, не успевающий спасти процессор при отстыковке радиатора, а у простых Athlon нет даже зачаточных средств контроля температуры). Масла в топку подлил хардверный гуру Том Пабст, опубликовавший на своем сайте душераздирающие кадры гибели Athlon и Athlon XP через несколько секунд после снятия радиатора. Подчеркнем, что смерть от перегрева угрожает процессорам AMD только при работе без качественного радиатора. ▶

лишен наследственной болезни предыдущих ускорителей nvidia — высокой стоимости True Color. Дело в том, что рендеринг в "истинном цвете" не отнимает дополнительных ресурсов у графического чипа, но вдвое увеличивает нагрузку на видеопамять. Неудивительно, что "интеллектуальный" контроллер ОЗУ значительно увеличил производительность GeForce3 в True Color.

Во-вторых, GeForce3 стал первым ускорителем, обеспечивающим достойную производительность антиалиазинга (FSAA). Прежние акселераторы задыхались при включении антиалиазинга с маской 4X даже в разрешении 800x600 (менее требовательный к производительности FSAA с маской 2X не обеспечивает достойного качества сглаживания). GeForce3 показывает вполне приемлемую скорость 4X FSAA в серьезном разрешении 1024x768, к тому же чип поддерживает новый режим аниалиазинга Quincunx, сочетающий приличное качество сглаживания с относительно невысоким падением fps.

В-третьих, в GeForce3 впервые появилась более или менее полноценная поддержка пиксельных и вершинных шейдеров (небольших программ, управляющих наложением текстур на пиксели и геометрическими трансформациями вершин). Зачатки пиксельных шейдеров присутствуют и в ранних GeForce, однако они несовместимы с DirectX, а значит, практически бесполезны. Впрочем, игры, использующие шейдеры, пока можно пересчитать по пальцам одной руки. Программисты не решаются активно применять эти функции до тех пор, пока они не появятся в большинстве акселераторов.

Немаловажно также, что ускорители nvidia фактически стали отраслевым стандартом. Едва ли не все игры при разработке тестируются в первую очередь именно на GeForce, поэтому ускорители nvidia гораздо реже конкурентов конфликтуют со свежим ПО.

В общем, GeForce3 практически лишен недостатков: ускоритель быстр, многофункционален и снабжен стабильными драйверами. Единственным серьезным минусом первых плат была недетская цена. Этот пробел nvidia исправила осенью, выпустив GeForce3 Ti200 — удешевленную версию GeForce3, отличающуюся слегка заниженной тактовой частотой. Хорошо, что новейшие технологии сегодня доступны не только толстосумам.

Николай РАДОВСКИЙ

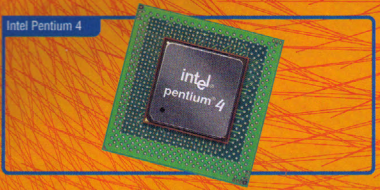
Остановка охлаждающего ЦП кулера, как правило, приводит к зависанию системы, но железо остается в боевом строю.

Процессоры Pentium 4 несколько проигрывают моделям AMD в соотношении "цена/производительность", зато отличаются непревзойденной надежностью. Они оснащены весьма развитыми средствами термоконтроля, позволяющими ядру при перегреве не только выжить, но и продолжать работу. Стоит также отметить, что платформы Intel традиционно надежнее (хотя и дороже) конкурентов.

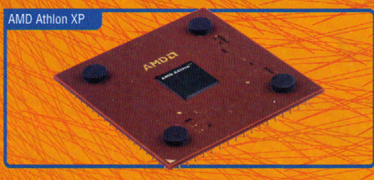
Впрочем, оба семейства очень быстры, весьма стабильны и довольно недороги (только самые быстрые Pentium 4 все еще могут напугать внушительной ценой), так что выбор между ними чаще всего определяется субъективными предпочтениями. В любом случае каждый из этих процессоров едва ли разочарует владельца.

Николай РАДОВСКИЙ

Intel Pentium 4



AMD Athlon XP



НУМЕРОЛОГИЯ

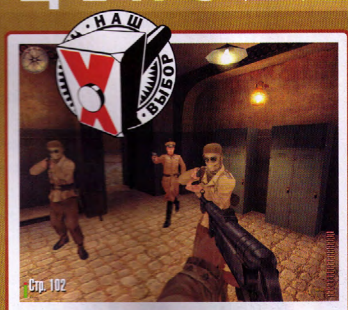
В этом месяце редакция Game.EXE озадачилась наукой о числах, нумерологией. После выяснения истинных толкований персональных дат рождения и именин, подсчета вибраций чисел экспрессивности астрологический пожар перекинулся на рейтинги. Великий Магистр .EXE-ордена И.И. торжественно учредил новую схему выявления Истинной Игровой Ценности. Внемлите, смертные:

4 (4,9 => 4+9=13 => 1+3=4; 1,3 => 1+3=4)
Магическим образом минимальный и максимальный рейтинги интересности (Gorasul, Medal of Honor) оказались на одной высоте над уровнем моря. Мы видим. Видим! Материалы делал один и тот же автор, у него на лице шрамы, в зубах чубук кальяна, а в руке весло. Так ведь?

5 (4,1 => 4+1=5)
Darkened Skye. Холодно, очень холодно. Человек с ружьем целится в волка. Чукчи? Нет! Это охотник на оленей. Образы меняются, меняются. Темный подвал, крохотная масляная лампада, старенький компьютер. Девушка? Нет. Молодой человек. Они как-то связаны!

6 (4,2 => 4+2=6; 3,3 => 3+3=6)
Phantasy Star Online и "Странная история доктора Джекила и мистера Хайда". Старики говорят о молоденьких японских девушках, а девушки удивляются мужскому двуличию.

9 (4,5 => 4+5=9)
Оптимальная, как выяснилось, оценка: "НВ" дает максимальное нумерологическое число девять. Андрей Ом аккуратно обрисовывает образ достойного гражданина стратегического сообщества — Disciples II: Dark Prophecy.



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Наиболее грамотная игропостановка о Второй мировой. Лучшая режиссура со времен Half-Life. Головокружительная анимация и умопомрачительные модели. Вам перечислять все медали или все-таки поиграете?

ГАСИ, ГАСИ ЕГО, ЗАЯЦ!

В этом номере милейшей, бесконфликтнейшей, самой воспитанной и образованной рубрике "Рецензии" был нанесен сокрушительный удар сразу с двух сторон: недетский хук слева неожиданно провела обычно революционная, но все равно миролюбивая рубрика "Тема номера", нагло раскинувшаяся почти на половине журнальных акров, ну а ожидаемая, но все равно обидная оплеуха справа прилетела от устроивших подлую веревочную забастовку издателей, попросту отказавшихся выпускать игры. Или, скажем так, хоть сколько-нибудь приличные игры.

Итак, несколько рецензий были либо дезавуированы (кошмарные Hooligans, дикие Bumper Wars, никакой Star Fighter, нижеплинтусный Mall Tycoon), либо перенесены на следующий номер (аддоны к Tropico и Black & White, а также неугасимый, уже вошедший в вечность SimGolf от Дедушки Сида).

Что же до внезапного приступа острой редакционной графомании (см. тучную cover story), то... это весна, друзья. В такое время, как уверяют нас ботаники, даже крепкий старый пень ПэЖэ опять березкой стать мечтает. (Хотелось бы на это посмотреть — хотя бы издалека!) Тем временем патриарх гладкоствольных проявляет недюжинную бодрость (см. материал о **Phantasy Star Online**): призывает ловить крыши всех видов и фасонов, капризно отказывается выставлять рейтинги и предается воспоминаниям о некоей Зинаиде Евгеньевне (вероятно, все же Серебряковой. — **Прим. ред.**). Shocker!

Пока некоторые почкуются, .EXE-селебрити Андрей "Вутанг" Ом шлифует танцевальные стили (рецензия на **Disciples II**). Свингование вместе с Лайкой и космонавтами плавно перетекает в бодрый хип-хоп и обратно. Вечеринки проходят под зажигательным мотто "Дестрой, мухоморная диета и щит". Понимайте как хотите. Редколлегия озабочена иным: мы с укоризной, но все еще с бесконечно ангельским терпением выносим многочисленные, абсолютно беззастенчивые отсылки и кросслинки на консольные тайтлы, фигурирующие практически в каждом материале вышеупомянутого Джемироквая Ома. Заточенный в редакционном подвале П. (неужели Пепперштейн?! — **Прим. ред.**) ежевечерне устраивает голодовки и требует справедливости: консолям на святые страницы уже можно, а ему нельзя?!

Маша Ариманова увлеклась антропологией, в частности, вопросом: "Почему мужчины иногда джентльмены, но чаще всего орангутанги?" (**"Странная история..."**). Ее изыскания приводят славную с любой точки зрения девушку в плохую компанию, где ее возвышенно-утонченный лексикон пополняется словами "бл", "опиумкурильня" и "проститутка". Машенька, полно баловать, вернитесь в семью. ББ волнуется и допоздна не ложится спать.

Персоналией номера официально объявляется заяц с бойким именем Butt-smiler (**Darkened Skye**). Столь емкой, дерзкой, неприличной и двусмысленно-раблезианской пакости мы не слышали уже давно. Браво, Фраг С.! Сценаристам Boston Animation (г.Киев, Украина) присваивается почетный приз редакционных симпатий: десяток маленьких, нежных, пушистых гусят. Фрагу С. выписана очередная почетная грамота и оплачен ужин при свечах в заведении "Оракул Божественной Бутылки".

Ну что же, неохваченным таблоидным обозрением остаюсь лишь я, Александр В. В этом месяце продолжалась непримиримая борьба с немецко-фашистской гадиной (под Смоленском они ранили в ногу моего дедушку-артиллериста!): **Medal of Honor** превзошла все мыслимые ожидания, она просто великолепна. Причем, пролетев игру на максимальном уровне сложности, непременно начинайте заново на Easy — только играйте без сэйвов. Плезантвиль! Увидите в жизни кое-что помимо тюленей.

Александр ВЕРШИНИН

P.S. Редакцию Game.EXE уже которую неделю донимает странная ностальгия по Severance: Blade of Darkness. К чему бы это?

Darkened Skye	92	4,1
Disciples II: Dark Prophecy	96	4,5
Phantasy Star Online	99	4,2
Medal of Honor: Allied Assault	102	4,9
"Странная история доктора Джекила и мистера Хайда"	106	3,3
Gorasul: The Legacy of the Dragon	110	1,3

РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	3,4
Сюжет	3,3
Музыка	3,9
Звук	4,1
Управление	3,9

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,1

Очень легкая и грамотная поделка на тему "красивая девушка – истребитель чего-то". Скромная графика компенсируется скоростью и разнообразием действия, рекламный сюжет – горьковатым юмором и любопытными мини-квестами.

Это легкая, невесомая, как перышко, игра. Бесхитростная и непосредственная, рождающая исключительно светлые ощущения и ни на что особенное не претендующая, она могла появиться еще при жизни EGA-палитры. Ступает по-эльфийски бесшумно, не оставляет следов на песке времени, распространяется в комплекте со счастьем. Сделали эту небольшую славную вещь коренные киявляне из компании Boston Animation для ничего не понимающего в игровом деле издателя Simon & Schuster. А я-то думал, что все видел в этой жизни.

НЕБО И СКАЙ

Фраг СИБИРСКИЙ

Чтобы покончить с Черной Призмой, пришлось обрушить самую мощную магию на три ее энергетических источника. Потом я возился с Некрофом, но это ерунда по сравнению с трехголовым боссом на воротах его мира. А до этого было кладбище, полное вампиров — у каждого имелся свой гроб; я отыскивал саркофаги и уничтожал кровососов, пока они дремали а-ля Блейд. Тяжелее всего было с ненароком воскрешенными зомби. Тут пришлось кстати насмерть заученное комбо из четырех заклинаний: Spell Shield, быстро Impede — Strength Sap, Affliction. Странные слизистые создания ползли на меня в каменных пещерах, я переплывал на гигантских черепахах болота и выращивал кувшинки на воде...

Нет, это не последняя часть сверхсложного ролевого сериала с мощной литературной основой, снятым фильмом и настольными играми в качестве предшественников. Невероятно разнообразная Darkened Skye (DS) — очень простенькая игрушка, с графикой ниже среднего, с непритязательными, хоть и жутко симпатичными музыкой и звуком, мрачным юмором, а телевизионная основа у нее хоть и имеется, но до того странная...

Вообще-то диплодок и плохозавр Simon & Schuster Int. заказал Boston не игру, а оду конфеткам "Скитлз". Да, тем самым. Дело в том, что у SSI большой контракт с корпорацией "Марс", и их предыдущим суперхитом была сага из жизни "M&M". Вы представляете себе нормального западного разработчика, сделавшего "игру" про "Скитлз" с коэффициентом интересности 4,1 по версии журнала Game.EXE, к нуждам корпорации "Марс" более чем равнодушного? А вот Boston Animation — сделала.

И об одном только жалею я после DS: о том, что не могу поставить больше.

ГОРГУЛЬЯ КАК ДРУГ ЧЕЛОВЕКА

Движок DS едва дышит, держится все, совсем как в стародавние времена, на работе художников. Что-то донельзя древнее проглядывает во всех этих лесных тропиночках, узких дорожках в скалах, крохотных скалистых островах и карманных дворцах, в трогательной узорной рамочке а-ля Might & Magic (кстати, на охвостье последней, именуемой Crusaders of Might & Magic, DS больше всего и смахивает). Незамысловатые модельки многочисленных чудовищ: если у этого есть две руки и пара ног, то оно может держать дубину и сражаться, если же с конечностями дефицит, пакость будет биться каким-нибудь нетрадиционным способом; пленных здесь не берут. Морские змеи, летучие мыши, гоблины, прочая, прочая.

И девица Скай (Skye) со своей верной горгульей. Героиня весьма харизматичная и внешне терпимая, со своеобразным юмором, свойственным только центральным персонажам очень и очень бедных полуролевых игр. Больше всего на свете она опасается очутиться в титрах на правах "девицы, которую убивают первой". Будет еще и на белом коне скакать. Неразлучный зеленоватый спутник Скай — обычный шумовой сопроводитель, непременный компонент диснеевского мультфильма.

Тут нельзя не упомянуть голоса DS. Все встречные NPC самых неожиданных образов и подобий озвучены очень правильно, в мире и согласии с ужимками, жестами, сигнализацией бровей. Дуэт "Скай и горгулья" звучит неправдоподобно, до идиотизма жизнерадостно, что тоже правильно. Если персонаж игры про "Скитлз" начнет относиться к себе серьезно, он немедленно повесится.

Ага, проклятые конфетки не оставляют героев в покое, нахально лезут в сказочный сюжет со своими видами Нью-Йорка (в колдовской чаше цитируется известный радужный рекламный ролик). Так что сюжета в Darkened Skye в общем-то нет, его заменяют неплохие шутки и, что называется, гэги. Чего стоит только история о некоем зайце по прозвищу Butt-smiler! По крайней мере смешно.

Начинаясь веселенькими деревушками и лесочками, DS все набирает и набирает мрачности. Завершается действо зловещими болотами, замками, подземельями. И если начальная музыкальная тема представляет собой сангвиническую обработку мелодии из фильма "Конан-варвар", к финалу настроение поднимают леденящие переливы классического триллера.

ГАРРИ ПОТТЕР ОТДЫХАЕТ

Много скрытых и явных цитат: при виде энергетических червоточин икается American McGee's Alice, а остальные отсылают к каждой второй из известных человечеству ролевых игр. В сохранности доставлена из параллельного жанра вся атрибутика.



Красавица Скай, поймавшая знаменитого зайца батт-смайлера. Готовый снимок на обложку охотничьего журнала. Спонсор — "Скипп".



Скай собственной персоной, к бою готова. Ну разве не очаровашка?

Вот как в пронизанном корпоративным духом Darkened Sky выглядит дача взятки очень даже должностному лицу.







У всех на глазах Darkened Sky оправдывает свое название.

Мнение об игре

"Скай не обладает теми пропорциями, что мы привыкли наблюдать в TPS, но собой весьма хороша. То же самое можно сказать и о всей игре. Ну хорошо, она не СОВСЕМ оригинальна, если разобрать ее по косточкам, но совершенно уникальный мир и отменный дизайн сказочных созданий, без сомнения, выделяют Darkened Skye из всех игр жанра "фэнтези", - судит Дэвид Здирко (David Zdirko) PSX2-версию игры на сайте **IGN PS2 (www.ps2.ign.com)** и присуждает ей 5,1 балла из 9,9 возможных.

Скай сражается тремя способами: посохом, магией и при помощи смертоубийственного инвентаря. В арсенал входят главным образом игральные кости, взрывающиеся при ударе, волшебные аналоги гранат и мин замедленного действия. В обращении с посохом никаких тонкостей нет.

Зато магия... Ну, перед нами ярко выраженный скиттлозовый вариант рунической системы Ultima. Да-да, вы угадали: красная и оранжевая конфетки дают в сумме огненный шар, зеленая и пурпурная — ледяной, и так далее до синей и изумрудной Veil или Magnify Magic включительно. Конфетки эти совсем как настоящие руны: добывает их Скай в самых неподходящих местах (кишечник морской змеи — еще не самое экзотическое), складирует в специальное отделение сумки, беспрестанно переставляет из слота в слот для получения той или иной чары. Внешне волшебство хоть и не дотягивает, по словам Маши А., до какого-нибудь там Harry Potter, но трудового энтузиазма всполохам, молниям и огненным потокам DS не занимать.

Погром происходит жутчайший. Скай вламывается в стадо вооруженных дубинками гоблинов, сносит парочку посохом, поджигает одного файерболом, сбрасывает на третьего и четвертого поставленную на "тройку" кость, затем захватывает катапульту и посылает в обидчиков здоровенные каменюки с безопасного расстояния. Все — в скользящем режиме аркады наилегчайшего веса, подкупающе красивенько.

Разработчик	
Boston Animation	
Simon & Schuster Interactive	www.ssinteractive.com
Издатель	
Simon & Schuster Interactive	www.ssinteractive.com

Системные требования

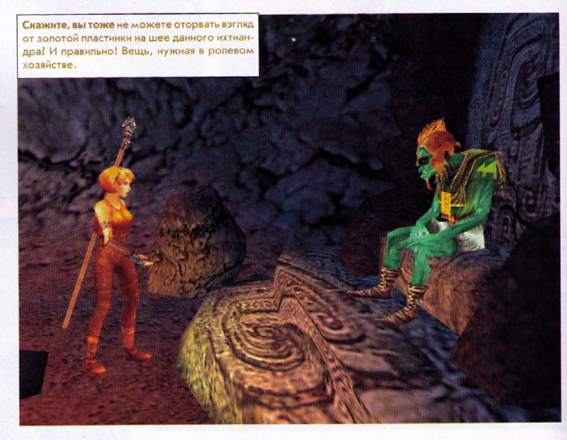
Windows 98/ME/XP/2000, Pentium II 350 (рек. Pentium II 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, Directx 8.0, 600 Мбайт на жестком диске.



A Boston Animation продолжает фонтанировать. Изящные, хорошо отшлифованные задания, которые, может статься, и иному квесту честь бы сделали; естественное перетекание экшена в платформер, причем половину из платформ Скай порождает сама посредством магии или разбрасывания кувшинок; таинственные герои, приходящие на помощь в традициях японских мультфильмов. Все это просто, может быть, неоригинально, но — интересно! Ни одной микросекунды Darkened Skye не проходит даром.

Конечно, имеется океан недостатков. Главный из них — убийственная линейность, которой, в самом-то деле, место в какой-нибудь игре середины девяностых. И, опять же, скромность исполнения: не стоит задерживаться на месте, не рекомендуется оглядываться по сторонам, а то все очарование рухнет. Но такие шрамы, не дающие игре про "Скитлз" подняться, скажем, до "нашвыбора", — естественное продолжение ее простых достоинств. Darkened Skye — игра мультиплатформенная, и, мне кажется, на консолях она отличнейшим образом приживется. Хитом не станет, но жить и работать будет.

Скажите, вы тоже не можете оторвать взгляд от золотой пластинки на шее данного ихтиандра? И правильно! Вещь, нужная в ролевом хозяйстве.



DISCIPLES II: DARK PROPHECY

www.disciples2.com

Походовая стратегия



РЕЙТИНГИ

Сложность	высокая
Графика	4,3
Сюжет	3,8
Музыка	3,4
Звук	4,6
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,5

НАШ ВЫБОР

В 7 раз красивее, в 2,15 раза интереснее, в 1,07 раза сложнее, чем оригинальная Disciples. Оторваться никак невозможно. Превосходная игра.

Известно, что Толстой был в 2,5 раза умнее Чехова. А Достоевский, в зависимости от сезона и циклических колебаний, был умнее Толстого то в 3 раза, то глупее в 2 раза. А Чехов, в свою очередь, был глупее Бычихина в 24 раза. А Достоевский, в зависимости от вышеописанных обстоятельств, был умнее Чехова то в 7,5 раз, то в 1,25. Игра же Disciples II: Dark Prophecy (Dis2) является, в зависимости от циклических колебаний, лучше игры просто Disciples то в 1,5, то в 7, то в 15 раз.

ДЕЛАЕМ ХИП-ХОП

Андрей ОМ

В силу некоторых технических причин мое общение с Dis2 проистекало в два этапа: первые несколько дней — с присланной девелопером Review Version, потом с официальным "коробочным" релизом (Collector's, между прочим, Edition). Всей разницы меж ними было — недостаток некоторых спрайтов в первой, по каковой причине иногда приходилось сражаться с гигантским пауком, замаскированным под блондина-лучника.

Любопытно, что подобная подмена не вызывала ни малейшего нутряного дискомфорта: события игры, как во времена, скажем, Lords of the Realm и первой Civilization, происходят не на экране монитора, а преимущественно инсайд вашей черепной коробки. Если учесть еще, что последние два года Strategy First убила в основном на перерисовку портретов персонажей первой Disciples, картина выходит и вовсе забавная: получается, что можно было не напрягаться и просто упаковать первую игру в новую коробку, подрисовав "Фотошопом" двойку в главном меню и придумав для очистки совести пару новых сценариев (а лучше — скачав из Сети), после чего по второму разу выложить на прилавки. И что вы думаете? Я первым бы вбил трясущимися руками пин-код своей "визы" в соответствующее окошко в глубинах киберлабаза Amazon.com.

Очень потому что затягивает. Menschlich, zu menschlich, понимаете, не обращает внимания на трехмерные ускорители и до сих пор обладает неимоверной силой.

ИСТОРИЯ РЫЦАРЕЙ

Механику и, с позволения сказать, правила игры у Strategy First хватило ума не менять и даже не модифицировать: "Демиурги" без карт, HoMM без тысячи заунывных аддонов и лишних заморочек, Age of Wonders без пафоса. Мы по-прежнему выбираем одну расу из четырех, все так же решаем, будет наш первый персонаж Warrior Lord'ом (подопечные войска исцеляются прямо на поле боя, а не только в городах), Mage Lord'ом (существенные скидки на разучивание и применение заклинаний) или Guildmaster Lord'ом (под его руководством Thieves умеют делать множество интересных вещей); словно не было последних двух с половиной лет, нанимаем команду из двух-трех подопечных, умеющих расти в уровне, но не желающих путешествовать вместе с нами из миссии в миссию; бродим по стратегической карте, ввязываясь в сражения. Не забудьте заранее оформить себе длительный больничный, а еще лучше — просто уволиться с работы и попрощаться с родными и близкими. То есть, натурально, садишься на десять минут нащелкать скриншотов — приходишь в себя через пятнадцать лет в седой бороде по пояс и с выводком мышей в волосах. Ситуация осложняется появлением в многопользовательских опциях пункта Hot Seat: в свое время вы могли оторвать себя от первой Disciples только по причине его там отсутствия.

При этом самое радикальное отличие внутренностей сиквела от начинки оригинальной игры, которое мне удалось обнаружить после двух недель бессонных ночей, относится к боевой системе и называется Defence Stance: включив соответствующий режим, реципиент получает вдвое меньше повреждений, зато не может атаковать. Рекомендуется к применению медицинским юнитам, от которых в собственно бою все равно пользы немного.

LOOK — NO HEAD!

Надо, однако, отметить, что если бы наше издание не написало о Defence Stance абзацем выше пылающими буквами, вы почти наверняка не узнали бы о его существовании, что никоим образом не повлияло бы на интенсивность и теплоту ваших с игрой взаимоотношений. Дело в том, что смысл жизни Dis2 — наступательные боевые действия. Дестрой. Мухоморная диета и щит с глубокими вмятинами от зубов. Защищаться здесь не принято. То, что в игре называется экономикой, направлено исключительно на "прокачку" наших вооруженно-магических сил. (Процесс апгрейда — отдельный разговор. Получая очередной уровень, персонажи исчезают в снопах разноцветного огня, после чего появляются снова, уже будучи наряженными в новые спрайты: так, огромный красный "чорт" превращается в гигантского багрового "диавола", занимающего ровно три четверти боевого экрана.) Менеджмент ресурсов сводится только к регулярному присвоению и удержанию под своей юрисдикцией все новых месторождений золота и разноцветной магической энергии. В Dis2 есть лишь один жизненно необходимый ресурс



Как видим, боевой экран приблизил нас к происходящему: "камера" висит над битвой заметно ниже, чем в оригинальной игре.



Судя по выражению лица, спасенный крестьянин является частью электората Виктора Анпилова и движения "Коммунисты — Трудовая Россия — За Советский Союз".



Лучшим эпитетом для стратегической карты будет, наверное, "уютная".



Одно из самых веселых занятий в игре — травля противника призванными нами магическими монстрами. В родственной по духу игре Final Fantasy роль черных рыцарей исполняют цыплята Chocobo.



Некоторые заклинания оказывают чудотворное воздействие на всю вражескую банду разом.



Портреты персонажей очень просят потеснить с моего рабочего стола хмурого Кристофера Уокена (Cristopher Walken).

Мнения об игре

Рецензент сайта **GameSpy** (**www.gamespy.com**) Уильям Эбнер (William Abner) соглашается с рецензентом журнала Game.EXE Андреем Омом (Andrey Ohm): "Если вы пропустили оригинальную Disciples в 1999-м (а судя по объемам ее продаж, многие из вас так и сделали), то срочно обзаводитесь Dis2. Это большой кремовый торт в лицо тем, кто говорит о гибели походовых стратегий как жанра". Оценка: 87/100.

Бретт Тодд (Brett Todd) с **Games Domain** (**www.gamesdomain.com**): "Игра использует занятную систему апгрейдов: так, если вы строите в своей столице конюшню, Squires со временем получат повышение до Knights. В том же случае, если конюшне вы предпочли церковь, Squires сделают карьеру Inquisitors". Итог: "5/5" и бляха "Highly Recommended".

Один из основных инстинктов давнего дисципловеда: с NPC, чей запас витальности превышает 300 единиц, лучше не ссориться. Как это говорят на Восточном побережье, "if you fuck wit' Wu, Wu gonna fuck wit' you".

— experience points, добываемые из трупов поверженных врагов. Только получая регулярную ими подпитку, здесь можно выжить. Ergo, чтобы преуспевать, нужно сражаться нонстоп, а потом снова сражаться. Все как в жизни.

В результате вы вскоре находите себя с ревом бросающимся не только на прямых врагов, но и на нейтральных персонажей, обильно расставленных разработчиками по картам специально для этой цели: на уровне сложности Hard дело доходит до того, что за один ход иной раз надобно участвовать в пяти-семи неслабых стычках. Забавно, что иногда это происходит помимо вашего желания: Dis2 пользуется фиксированным разрешением 800x600, которого, как выясняется, совершенно недостаточно для. На одном квадратном сантиметре стратегической карты часто происходит множество событий, разглядеть которые можно только расплющив нос о монитор, — в результате вы значительно чаще, чем принято в приличном обществе, тычете курсором не туда и понуждаетесь игрой к незапланированному сражению со, скажем, троллем, которому нужен ровно один удар для экспресс-отправки к праотцам любовно взращенного вами крылатого кумачового красавца пятого уровня.

LAIKA & THE COSMONAUTS IN ABSURDISTAN

Вещь, которая почти наверняка убила бы Dis2, — чрезмерно серьезное к самой себе отношение. Ничего подобного, к счастью, не происходит: взгляните на царящую в игре художественную манеру. Представителей Legions of Damned легко узнать по интенсивному кумачовому цвету рож и витым бараньим рогам; гномьи лица по ширине превосходят отведенные портрету рамки и выражением напоминают посетителей первых полуподпольных тренажерных залов города Батайска; крестьяне же, с которыми нам иногда по ходу сюжета приходится общаться, выглядят форменными бомжуанами, запойными алкоголиками и моральными разложенцами разом. Так игра продолжает начатое оригиналом обыгрывание, гиперболизацию фэнтези-штампов. Графикой местный Абсурдистан не исчерпывается: к примеру, значительная часть кампании красномордых чертей посвящена выяснению следующего насущного вопроса: почему Повелитель Адских Армий, Ужасный Инфернальный Разрушитель и прочая и прочая, ожидавшийся к прибытию в наш мир несколько сот лет как, оказался капризным недомерком лет двенадцати с красными глазами и заупокойным голосом?

Или вот, скажем, вервольфы. К обычному оружию у зверей иммунитет, следовательно, вы можете скормить одному позорному волчонку всю свою немагическую армию, если... в ней не служит такой же вервольф! Соплеменники могут обмениваться не причиняющими друг другу вреда тычками до тех пор, пока у одного из участников дискуссии не кончится терпение и он не включит опцию Retreat.

А надо вам сказать, что компьютер отступает очень редко и в ста процентах случаев — под напором превосходящих сил.

ДАЙТЕ ГЕЙМПАД

Disciples II — поразительно консольная по духу игра, и именно поэтому вы не можете найти рациональных причин своей к ней неожиданной привязанности. Дело даже не в том, что местная боевая система более чем слегка напоминает Final Fantasy, а лица иных героев — персонажей, скажем, Xenosaga.

С момента изобретения телевизионной системы цветности NTSC на консолях бытует особый жанр игр (представителями которого на ПК, наверное, могут считаться только Worms) — party games. Победитель в таких играх обязан широко открывать рот и оглушительно хохотать, проигравший — делать то же самое и с дружелюбной бранью идти на кухню за Grant's и гренадином, уступая место у экрана следующему гостю. Super Smash Brothers Melee, Fuzion Frenzy, Tekken Tag Tournament, Disciples II.

Последний пункт рекомендуется тем, кто никак не решается осквернить себя прикосновением к аналоговому контроллеру с обратной связью. EXE

Разработчик/издатель в США	
Strategy First	www.strategyfirst.com
Издатель в Европе	
Arxel Tribe	www.arxeltribe.com
Издатель в России	
"Руссобит-М"	www.russobit-m.ru

Системные требования

Windows 95/98/2000/XP, Pentium II 233+, 32 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), видеокарта с 8 Мбайт ОЗУ (рек. 16 Мбайт), DirectX 8.1 (входит в комплект поставки), 4x CD-ROM, 1,1 Гбайт на жестком диске.

PHANTASY STAR ONLINE

www.sonicteam.com/pso_pc

РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	3,1
Музыка	4,1
Звук	3
Управление	0,7

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,2

Совершив революцию на Dreamcast благодаря своему онлайновому режиму (как в Diablo, чесслово), игра наконец-то добралась и до любимых ПК. Японцы не уместили в приставку того же разнообразия, что и Blizzard, но с лихвой отыгрались своими японскими штучками.

...Жаль, пожалуй, только одного: онлайновые игрища жестко ограничены четырьмя игроками, да еще и не предусмотрено никаких античитерских приспособлений, поэтому встретить свежеотредактированного персонажа, увы, весьма легко. Но, в конце концов, можно играть только с друзьями — игра позволяет обменяться "визитными карточками" и находить нормальных людей в любое время и на любом сервере.

ЛОВИТЕ КРЫШУ!

Господин ПЭЖЭ

Я очень не хотел ставить этой игре оценки. Сколько можно поставить "Черному квадрату" Каземира Севериновича М.? Эта штука либо цепляет тебя и не отпускает, либо проходит стороной. Поймите меня правильно: в этой игре покемоны есть уже не у игрока, а у его персонажа, причем покемоны явно второго поколения, спарившиеся с тамагочи (их надо регулярно кормить, по часам, раз в пять минут, тогда они будут расти и учиться)... С другой стороны, я морально не готов давать этому чуду "Наш выбор", ибо меня немедленно упекут в желтый дом; но если я поставлю ей оценки, которые устроят казуала, придется вызывать себя на дуэль со смертельным исходом...

ЯПОНСКАЯ ДУША

Седовласая, но все еще бодрячком фирма Sega выпускает игры серии Phantasy для своих приставок с античных времен, и то, что мы видим нынче, — в каком-то смысле лебединая песня: вскоре после релиза Phantasy Star Online (PSO) для Dreamcast оная приставка приказала долго жить, а Sega объявила о переходе на выпуск игр для чужеродных платформ.

С чисто формальной точки эта игра — что-то вроде "нашего 3D-ответа Diablo" для старушки Dreamcast, случайно попавшего на ПК (кроме, разумеется, очевидных PS2 и GameCube). Достаточно хитро закрученный сюжет: на некую планету прилетел корабль, начал колонизацию, но взорвалось нечто, и все погибли, а мы находимся уже на втором корабле, пытаясь разобраться, что же случилось, и обнаруживаем массу забавного: тут и генетически модифицированные животные, получающие дозу агрессивности от злобного червяка, вырвавшегося из лабораторий, и... много чего, короче.

Управление PSO неописуемо криво ("стрелка вниз" — атака; "стрелка влево" — сильная атака; движение — либо мышью, либо на numpad'е; правая кнопка мыши — центрировать взгляд; Ctrl и Tab — "псевдострелки" в некоторых меню...). Но вы привыкните.

Чутка примитивно, чутка по-детски, зато совершенно очаровательно закручена "ролевая" часть. Налицо три класса: hunter, ranger, force. Для каждого из них — три подкласса: human, android, newman. Некоторым дано холодное оружие, некоторым огнестрельное, кое-кто вообще полагается исключительно на магию (впрочем, для большинства ограничения не такие простые, есть набор умений, которые потихоньку развиваются).

CATCH'EM'ALL

Самому "качать" навыки не дают: с каждым новым уровнем все увеличивается автоматически, на положенную уставом величину. А вот менять свои качества косвенно — это запросто. У персонажа есть MAG — висящий за спиной зверь, который раз в пять минут испытывает чувство голода и благосклонно принимает подношения. У зверюги тоже налицо кучка характеристик, которые он, когда его наденут (а MAGов можно иметь несколько и надевать любого по мере надобности), передает игроку. Все, конечно, сложнее, чем я описываю, но суть примерно такая.

А вот дальше начинается традиционная, простите, покемонность. Если докормить зверя до 10, 35, 50 и 100 уровня — он эволюционирует. Меняет внешний вид, название (о-о, насколько моя Kaitabha круче, чем жалкая Rudra у моего правнука!), а главное — учится так называемому photon blast. Представьте картину маслом, явно не принадлежащую кисти Зинаиды Евгеньевны С.: при каждом нанесенном или полученном ударе у вас накапливается некая энергия (чем выше характеристика Synch у MAG'а, тем быстрее), которую можно, когда она достигнет максимума, один раз разрядить в суперударе.

О эти бласты! Камера отодвигается, меня и монстров переносят в психоделическое пространство, заполненное цветом и движением, и появляется ОНА: либо рыба-птеродактиль, летающая надо мной, либо вилорогая жирафа, набычившись, взирающая на врагов, либо, наконец, пара милых и смешных зверушек, чебурахающихся при попытке станцевать мне... Но не надо их недооценивать: вспышка, звук — и приходит уже не ОНА, а ОН. Причем не ко мне, а к окружающим меня монстрам. Само собой, каждый вид бласта работает по-своему, но все так или иначе помогают мне выжить в трудные минуты борений.

Мнения об игре

В обзоре Dreamcast-версии (ничем не отличающейся от варианта для ПК) на сайте **Adrenaline Vault (www.avault.com)** можно обнаружить такую похвалу: "Даже враги показывают великолепный дизайн: они отлично анимированы, их отбрасывает мощными выстрелами, и даже когда они умирают, это происходит настолько стильно, что напоминает боссов в других играх. А уж гигантские враги в конце каждого эпизода – пожалуй, одни из самых впечатляющих зверей, когда-либо бродивших по полностью трехмерным мирам, и убийство любого из них дает ощущение, что ты чего-то добился в жизни".

Песнь восторга графике поют также на чуждом нам сайте **IGN DC (http://dreamcast.ign.com)**: "Это просто пир очей моих! И с каждым новым уровнем, который ты проходишь, графика становится все более невероятной! А затем появляются боссы! Бла, бла, бла!.."

По мере роста зверь становится все более и более привередливым в еде. Дешевые бутылки здоровья или маны, которые неплохо помогали ему в самом начале, поднимая защиту, силу и интеллект, уже не радуют — снижают что-нибудь другое. Более того — не все дорогие штуковины полезны всем поке... тьфу, MAG'ам.

А какие там боссы, как роскошно выглядит лес с цветами и стрекозами, как эстетично смотрится серия комбо-ударов мечом длиной с самого персонажа, сколько видов оружия и брони!.. Просто, мило, весело. Отличная игра. Вам не понять, если вы не были в прошлой жизни японцем...

Enrich your life!
This is the Hunter's Guild,
welcome!

Японцы понимают толк в женщинах. Вот эта киска и в подметки не годится местным медсестрам, показать которых мне не позволит бдительная самоцензура.

Если кто-то еще не понял, то зрелище просто поразительное, я не могу поверить, что это пришло с приставок. Вон там, в левом верхнем углу, порхает бабочка, подо мной течет ручеек, вокруг колышутся листья... Я хочу здесь остаться!



Натуралисты знают, что КРОВИЩА у бумы (как и у других местных животных) милого рыженького цвета. Погибая, она рычит, после чего испаряется, дабы не оскорблять пейзаж.



Еще один представитель местной фауны. Или флоры? Из этого летающего котла с неизвестной жидкостью с завидной регулярностью рождаются кусачие комарики. А вы говорите, "откуда дети берутся"!



Разработчик	
Sonic Team	www.sonicteam.com
Издатель	
Sega	www.sega.com

Системные требования

Windows 98/ME/2000/XP, Pentium III 450 (рек. Pentium III 700), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), Direct3D-видеокарта (рек. GeForce3), 4x CD-ROM, 600-1300 Мбайт на жестком диске.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

http://mohaa.ea.com

FPS-щелбан Спилбергу

РЕЙТИНГИ

Сложность	Три степени
Графика	4,6
Сюжет	5
Музыка	3
Звук	5
Управление	4,5

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4,9

НАШ ВЫБОР

Наиболее грамотная игропостановка о Второй мировой. Лучшая режиссура со времен Half-Life. Головокружительная анимация и умопомрачительные модели. Вам перечислять все медали или все-таки поиграете?

Боец Михаил "Былнеправ" Судаков разжалован во внештатники и выслан за родные пределы. Провинившийся доставлен диппочтой в Новую Зеландию, где и расквартирован в норе сочувствующих делу мохноногов. По сообщениям властей, дистопированный журналист чувствует себя удовлетворительно, исправно пасет стадо завезенных в страну коал, обучает эльфийских дев премудростям танца канкан, вышивает новостную ленту на пальмовых листьях и каждый вечер отправляет режиссеру Линчу Д. новую петицию с предложением перековать полнометражку "Малхолланд драйв" обратно в сериал.

БАТАЛЬОН МЕНЯ

Александр ВЕРШИНИН

А все потому, что не оценил по достоинству дивный FPS-самородок Medal of Honor: Allied Assault (далее просто MOHAA). Который любить нежно, раз-два. Сачкующим — сначала объяснять вдумчиво, затем припарки Браса Кубаса. У ветеранов Return to Castle Wolfenstein в обязательном порядке отбирать золото и кованые сапоги, но в остальном боготворить. Любителей Counter-Strike собирать группами по три, изымать паспорта и отправлять на скотобойню по адресу Ghost Recon, дом 1, третий этаж, спросить Томаса Ка. Брянских партизан выловить в лесах, побрить-умыть, одеть в пушистые мохнатки и в первые ряды: пусть попрыгают, наблюдая, как внучки прописывают подонкам-фашистам в хвост и гриву!

WHY DOES IT FEEL SO GOOD

Бойцы, слушай ориентировку генштаба:

На FPS-фронте назрел переломный момент. Хотя некоторые арьергардные гвардейские части до сих пор вступают в непродолжительные стычки с монстрами на хорватском участке, большинство подразделений уже работают с людьми. Точнее, с их кузенами по материнской, ботами.

Просьба ко всем: ломайте стереотипы, расширяйте сознание любыми доступными способами. Само понятие "монстры" стремительно разжижается в биомассе истории. Знаю: за долгие годы войны вы привыкли к по-дарвиновски четкой классификации видов потенциального гада, ожидаете от него привычных и вполне предсказуемых действий. Forget it. Положенный по инструкции заключительный босс упразднен решением Совета безопасности ООН по настоянию политсовета ОПЕК. И вообще, это детская религия — верить в постепенное возмужание вражеского личного состава или в полубожественное происхождение их прямого начальника. К ЧЕРТУ ТУПИКОВ (птицы такие. — **Прим. ред.**)!

Кто-нибудь, спасите рядового Райана, — у него, кажется, эпилепсия, — вставьте приклад в зубы и не давайте ему жевать собственный язык. Где мы остановились? Враг умный, но человечный, все оружие дается изначально, ключей нет. Так чем остается оперировать, солдаты? Верно, сценарием и ландшафтом. Они наши самые надежные союзники. Режиссер с фантазией высосет вам эпический шедевр из пальца, из отдельно стоящей двухэтажки, из водонапорной башни, ее подери! Банальное прибытие поезда можно подать драмой — все вопросы к Анне, или даже Аннушке. Подводная лодка? Ознакомьтесь с шестичасовым целлулоидным полотном работы Вольфганга Петерсена: Das Boot, U-96, и ни секунды не скучно. Был бы талант, а уж сырье сойдет любое. Если вы по-прежнему не убеждены, проглотите красную пилюлю. Half-Life припоминаете?

ПРЕ-ПРОДАКШН

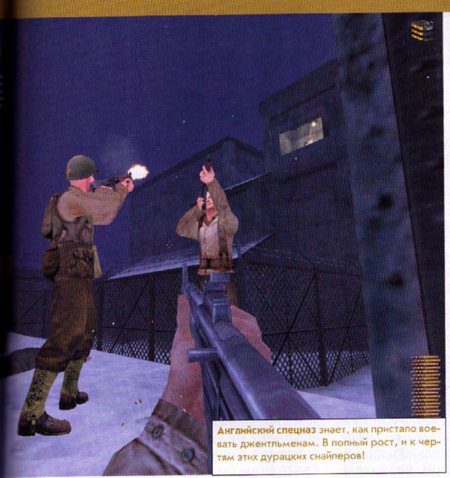
Все вышеперечисленные достоинства относятся к MOHAA в полной мере. И это лишь затравка, рекогносцировка.

За фундамент беспокоиться не приходится. Q3-движок, ураган. В отличие от своего соплеменника Return to Castle Wolfenstein, наш герой не балует красками. Художники MOHAA отдали предпочтение более мягким пастельным тонам, избегая кричащих палитр и потусторонних архитектурных композиций. Грязь, дым, копоть, развалины — ландшафты по большей части омерзительны. То есть задача даже перевыполнена: декорации для военно-полевого триллера, разыгрываемого Маликами из 2015-го, изготовлены по высшему разряду. "О, если б муза вознеслась, пылая,/ На яркий небосвод воображенья,/ Внушив, что эта сцена — королевство./ Актеры — принцы, зрители — монархи!" — как не преминул бы заметить по сходному поводу Вильям "Наш" Шакспер, эсквайр.

ГРЯЗНЫЕ ТАНЦЫ

Хорошие новости, гвардия! По сводкам разведки, муза вознеслась, принцы объявились. Белокурые, высокие и статные, прекрасные в своих немецких униформах. Вельможные особы обучены приемам и тактике современного боя в граничащем с научной фантастикой совершенстве. Беспрецедентная анимационная биеннале!

В первой же миссии обратите внимание хотя бы на релаксирующих в кузове грузовика соратников: у каждого своя поза и собственная анимация. "Проделки скрипта!" — недоверчиво возопите вы. Ну что же, проинспектируйте, как воюют союзники.

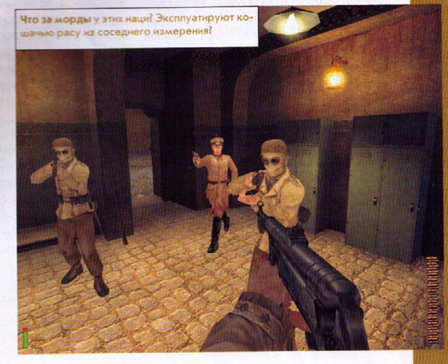

Английский спецназ знает, как пристало воевать джентльменам. В полный рост, и к чертям этих дурацких снайперов!


Фрицы — потомственные пироманьяки. Вид взведенного взрывателя не оставит настоящего немца безучастным.


А У ЛЕВОГО ВАЛЕТ ТРЕФ!!!


Обратите внимание на уничтожающую детализацию моделей. Парни, у вас есть табак?




Что за морды у этих наци? Эксплуатируют кошачью расу из соседнего измерения?

Мнение об игре

Рядовой Эрик Уолпоу (Erik Wolpaw), специальный десантный батальон **GameSpot** (www.gamespot.com), передает прямо на бегу: "Это первый на моей памяти настоящий ШУТЕР. Вот и сейчас я бегу, стреляю наци и получаю горы удовольствия. Очень-очень-очень классный шутер, честно-честно". Немного переведя дух, рядовой Уолпоу оказывается способен на более глубокий анализ увиденного: "Игра на собственном примере доказывает право на существование шутера, построенного целиком и полностью на триггерах. Эти насквозь заскриптованные уровни почему-то кажутся такими живыми, естественными и спонтанными. Не знаю почему!"

Бег, стрельба на ходу, стрельба из положения стоя, стрельба из стрейфа — обычная разминка. Докторская степень в области боевой акробатики: огонь из приседа и положения лежа. С кем не бывает? Так оцените уникальные умения собственных соратников! Показательно упражнение "я люблю косяки": пара пехотинцев влипает в стену подле дверного проема и по очереди ведет ураганный огонь, оставаясь на месте, пока смежная комната не покажется бойцам зачищенной. И как стреляют, шельмецы! Паренек с винтовкой наклоняется, выводя в простреливаемое пространство лишь голову, плечи и винтовку, отбивает обойму и возвращается в исходное убежище. Автоматчик с "Томпсоном" вообще ведет себя, аки Клинт Иствуд-Таврический, презрительно стоя к фашистской сволочи и отделяющей от нее стене спиной. Выгадав момент, кабальеро красиво выкручивает торс на 90, припадая к автоматному ложу и опорожняя все тридцать патронов в ближайшую и недостаточно расторопную немецко-фашистскую гадину. Отстучав свое стаккато, красавец прилипает к стенке, картинно вгоняя в орудие очередную обойму, морщась, оглядываясь, почти что сплевывая. Движения плавные, четкие и выверенные, транзиции между анимациями идеальны. Редакция Game.EXE в полном составе аплодирует стоя партером и одобрительно свистит задними рядами.

Разработчик	
2015 Inc.	www.2015.com
Издатель	
EA Games	http://eagames.ea.com

Системные требования

Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 450 (рек. Pentium III 700), 128 Мбайт ОЗУ (рек. 256 Мбайт), 3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+, 1 Гбайт на жестком диске.

Разумеется, гитлерюгенды и прочая дойчефильная шушера отвечает союзникам анимационной взаимностью. И даже ее избыточностью в самом доброжелательном из всех возможных значений термина. Ничто так не красит побоище в доках, как засевший за горой ящиков одинокий немецкий юнец с винтовкой "Маузер". На максимальном уровне сложности даже такой лопоухий молодняк по-уленшпигелевски метко садит в североамериканское темечко с солидной дистанции. Хорошо, если удастся подловить слизняка снайперкой и расколоть его испуганную черепушку единственным выстрелом. В противном случае, подранок меняет линию поведения и вообще не показывается на свет божий, с ослиной педантичностью разряжая в очень близкое к месту вашей дислокации молоко весь боезапас — не глядя! Вот гад.

Разносторонне обученные фашисты умеют ужом скользнуть на вакантное место за смертельно опасным станковым пулеметом, разрывающим союзнические тушки в малопригодный в дальнейшем фарш. Закидать вас гранатами выкормышу ничего не стоит: вы кубарем выкатываетесь из своей норы прямо под тявкающие "шмайсеры" ухмыляющихся фрицев.

Верно и обратное. С гортанным ревом "Бл граната мать вашу!!!" немчура врассыпную тараканит прочь от места приземления вашего симпатичного лимонообразного презента. Остается лишь короткими эффективными очередями снимать забывших о фатерлянде и фюрере поборников новой расы. Впрочем, к уцелевшим подонкам через пару секунд возвращается сознание, и они весьма профессионально организовывают ответный концерт с перформансом, дарами и должной экспрессией. Пацаны вообще превосходно соображают! Например, подпускать фрицев на близкое расстояние также не рекомендуется — не мудрствуя лукаво они вставляют приклад винтовки или автомата прямо в ваши не готовые к подобному харассменту ребра. Среди ветеранов ходит байка о новобранце, увлекшемся изучением оперативной обстановки из окна полуразрушенного здания с помощью оптического прицела снайперской винтовки. Общественно-полезные работы были бесцеремонно прерваны отличным немецким дубом, приложенным ко лбу астролога не без помощи незаметно возникшего по другую сторону окна немецкого ополченца.

ПОШЛИ СТАТИСТЫ. СТАТИСТЫ ПОШЛИ!

Не организовать с помощью столь блестящей труппы аншлаговое представление было бы чистой воды срамом. Сценаристы 2015 Inc. не ударили в грязь торцом & did their freaking best.

Абсолютное первое место внутреннего МОНАА-хит-парада занимает миссия с французским особняком, отлично знакомая многим "кооперативщикам" под кодовым названием "удержание". Ваше высочество и еще три оборванца обязаны отбиться от немецко-фашистской нечисти, засев в роскошном двухэтажном домике, изобилующем широкими светлыми окнами. Воинствующие сторонники третьего рейха бодро шлепают через прилегающий к строению живописный садик — который вы со товарищи усердно засаживаете свинцовым семенем. Ощущение, наверное, знакомое лишь космическим десантникам и служившим на "Omaha beach" фрицам: сначала вы методично разряжаете магазин снайперской винтовки, затем хватаете автомат, вскакиваете и начинаете СЕЯТЬ свинец даже не с плеча, а от пояса, широким крестьянским замахом. С первого этажа слышится звон стекол, выстрелы и чужая речь, — это особо прыткие фрицы таки добрались до цели. Вниз по красивой лестнице с резными перилами отправляется пара гранат и несколько автоматных магазинов. Немцы изменяют тактику, заходят с тыла — и вы прыгаете за стационарный пулемет... Бойня. Дикость. Класс.

Почетное второе место по праву принадлежит инсценировке взятия того самого Omaha beach в памятном Нормандском десанте. Жуткое дело. Первые полчаса вообще не понимаешь, как можно выжить в подобной мясорубке. На помощь приходит старина Спилберг: ныряешь в железную сень ежей и хватаешь кислород выброшенной на берег треской. Вокруг — стоны умирающих и бесконечные меридианы чавкающих о воду пулеметных очередей. Вытяни шею на миллиметр — и немедленно огребешь п. в л. Но вылезать-таки приходится, и вы проделываете путь до вражеских укреплений во имя отца сына святаго духа аминь. Когда уцелевшие в штурме врываются в уютный полумрак комфортабельных немецких дзотов, в них не остается ни капельки человеческого: паскуд-фа-

шистов рвут на тысячи маленьких виннипухов.

Третье место делят эпизод взятия алжирского городка и ирреальная снайперская дуэль в подозрительно-похожем-на-Сталинград европейском поселке городского типа. Крохотная группа диверсантов крадется в мягком свете луны меж выбеленных двухэтажек, когда окно одной из них со стуком распахивается и станковый пулемет начинает крошить рейнджеров в труху, а с крыш сыплются гранаты и бичами щелкают оружейные выстрелы. Засада, и какая!

Не менее будоражит процесс попиксельного исследования городских руин через прицел снайперской винтовки. Лед и пламя. Хладнокровное продвижение спятившей улиткой по улицам, сменяемое молниеносным прицеливанием и мгновенным выстрелом. Либо ты, либо тебя: хитромудрые фашистские снайперы мусорными мешками валятся с крыш домов, полуобрушенных балконов, сигают в последний путь из слуховых окон и навсегда скрючиваются во мраке подвалов. Хотя, постойте! А как же накачанная саспенсом сцена обороны городского моста через реку? Фашисты уже заминировали конструкцию, им нужно лишь нажать на милый такой рычажок — но их удерживает засевший на чердаке соседней многоэтажки одинокий снайпер и его верная пятизарядная винтовка. О максимальном количестве патронов и среднем времени перезарядки спортивного снаряда немецкая пехота знает не понаслышке: они специально бегут группами по три-четыре человека, просто не давая вам времени полностью перезарядить винтовку. Процесс приходится прерывать на втором или третьем патроне, когда кажется, что остановить тянущуюся к детонатору шаловливую ручонку уже не успеваешь, и проклятый затвор закрывается слишком, слишком медленно... "Рабочий тащит пулемет? Сейчас получит в лоб".

Режиссура — на уровне сенсеев мирового кинематографа.

ЧЕМ БОЛЬШЕ ДЕДУШКУ МЫ ЛЮБИМ...

...тем больше дедушка скрипит. МОНАА не без недостатков, причем парочка оных торжественно лучит почище киноэпопей Эда Вуда.

Единственная ошибка, валящая геймплей по-лошадиному наповал, заключена в маленьких красных ящичках. Ящички декоративно растиражированы на манер лондонских порно-объявлений по территории отдельно проклятых уровней. Круг дьявольских обязанностей красноруких невелик: включать сирену (что треплет нервы, но в целом безобидно) и запускать конвейеры по бесконечному производству солдат, коими, как было выяснено опытным путем, снабжены многие немецкие базы (что вгоняет некоторых бойцов в апатию, других в суицидальную депрессию, третьих в god mode). Клонированные фашисты отличаются от своих штатных собратьев обязательным наличием аптечек на телах и нордическим презрением к смерти. В их головы встроены характерные указующие персты, ориентирующие атакующих клонов на вас в ключе безжалостно-безошибочном. Беспредел концепта заключается даже не в изощренной замкнутости процесса, — свежеубитые наци-Долли снабжают вас здоровьем и солидным запасом патронов, которые вы тратите на следующую партию двуногих овечек, обеспечивающих амуницию и запас сил на убиение третьей, латентно осужденной на спонсирование низведения четвертой... Чувствуете, как закручивается колесо времени?

Подлинная суть авторского просчета такова: остановить беспрецедентное клонирование можно поворотом рубильника тревоги. К счастью, не вы один умный — каждый тупоголовый нацист точно так же способен дернуть ручку тревоги, коих на одном уровне, слава дизайнерам, два или три десятка. Отметив несанкционированный обрыв тревожной дискотеки, как минимум десять солдат в самых разных уголках уровня бросаются к заветному ящичку, дабы вернуть сирену на место, в эфир. Заколдованный круг удваивается: вы не только вынуждены бороться с бесконечными фрицами, но и томимы желанием выключить наконец вопящие истерикой динамики, что автоматически привязывает вас к одному из рубильников. Точка. Не буду комментировать, я матом с детства не ругался.

Наличие в игре триггеров по сравнению с вышеозначенной хребтоломной трагедией — факт пустяковый, чисто академический. Да, иногда создается впечатление, что ненароком встал на кнопку, открывающую расположенные неподалеку клетки с тиграми. Два метра назад Багдад был спокоен, а теперь свистит свинцом, улюлюкает, ведет себя по-зверски. Не концентрируйтесь на осознанном недостатке, взгляните на ситуацию с юмором. Вам повезло подкрасться к ногам в одной из туалетных кабинок совершенно незамеченным. Как лучше? Разумеется, гранатой. Взрыв, падение трупа, звон автомата. Вы делаете шаг вперед — и ведомая триггером дверь распахивается настежь, заставляя ожидать бенефиса призрака в поисках отмщения и подштанников.

GOTTA KILL THEM ALL

И все равно здорово. Вдохновенно, энергично, зло. Триггеры триггерами, но компьютерный AI действительно заслуживает для фашистов почетного имени "боты". Единожды запущенные в дело, наци действуют тактически разумно, грамотно, допуская (что архиважно!) вполне человеческие ошибки. Укрытия используются до болезненного эффективно, противник применяет все три доступных уровня — стоя, сидя, лежа. Обходит с флангов. Выжидает в засаде, причем невероятно терпеливо! Но нет ничего приятнее, чем пробегающая мимо вас и вашего укрытия группа незадачливых вояк! Классическое вероломство положительных персонажей — выскочить и расстрелять со спины — работает вполне сносно.

Мириады приятных мелочей (вроде прячущихся в шкафах эсэсовцев — приучает аккуратно дырявить мебель) со значительным перевесом компенсируют и критические дыры в дизайне, и даже глупейшие аркадные вставки, рассчитанные на развеселую аудиторию PS2. Да-да, речь идет об отнюдь не интеллигентных прогулках на джипах и танках с механистичным пострелыванием во все живое. К счастью, таковое приключается редко. Гораздо чаще глаза отдыхают на завораживающе красивой анимации, радуются ловким движениям мозолистых солдатских рук, досылающих патроны в идущую вторым номером снайперскую винтовку. А этот божественный звук! Хлесткий треск стареньких винтовок, увенчанный монетным звоном отстреленной обоймы; гулкий удар мощной "снайперки", торопливая дробь автоматов и солидный басок пулеметов. Атмосферно, я бы даже сказал, атмосферично, до экстаза.

МОНАА аккуратно вписывается в нишу между хардкорным Ghost Recon и по-детски наивным Return to Castle Wolfenstein. Идеальное сочетание внешней аутентичности, сложности и энтертейнмента. EXE



РЕЙТИНГИ

Сложность	средняя
Графика	3,9
Сюжет	4,4
Музыка	4
Звук	4,4
Управление	1,2

ИНТЕРЕСНОСТЬ 3,3

Однообразная, без фантазии, анемичная аркада с камеротремором и малополигонией движка. Зато с отчаянно смешным сюжетом.

Лучшим из произведений In Utero является трехмерная аркада Evil Twin: Cyprian's Chronicles. Это ПОЧТИ приличная игра — с красивой картинкой, интригующей музыкой, терпимым сюжетом и масляным управлением. Мне она ПОЧТИ нравится. К сожалению, я не сталкивалась с версией "Логруса", поэтому не знаю, как Evil Twin зовется в русском варианте. "Невероятные приключения Сайприена и его злобного близнеца"? Не думаю.

ПАСПОРТ ПРОСТИТУТКИ

Маша АРИМАНОВА

Jekyll & Hyde, другая трехмерная аркада In Utero, была объявлена почему-то как помесь экшена с квестом, но так в рекламных объявлениях величают большинство аркад. Она прошла долгий и трудный путь: европейское издание холодным сентябрем, нелады In Utero с Cryo, перезаключение контракта с издателем Wanadoo, вновь возвращение в лоно Cryo Interactive, горнила "Нивала" и "1С", где игра учила русский язык и тренировалась, как герой Яна Флеминга, — чтобы наконец, с опозданием в добрых три месяца, лечь на наш операционный стол. Русские издатели оснастили аркаду литературным, зато невероятно громоздким названием "Странная история доктора Джекила и мистера Хайда", которое с большим трудом умещается в строчке или на зазывной плоскости коробки.

Вот поэтому я и интересовалась судьбой имени той, другой, аркады.

СЛАВНЫЙ ПАРЕНЬ С УЛИЦЫ МОРГ

Если о моей самой любимой игре In Utero я отозвалась как об улучшенном Jekyll & Hyde, то теперь имею полное право охарактеризовать "Странную историю" как испорченный Evil Twin. В конце концов движок у них один и тот же. В #8 за 2001, естественно, год мы уже писали о причудливом дизайне "Джекила и Хайда", имея в виду тягу большого французского живописца Стивена Левалье (Stephen Levallois) к искривленным поверхностям, зеленому дыму и фантасмагорическим колодцам. Так вот, капризы мсье Левалье ни In Utero, ни ее движок явно не вытягивают. Уровни "Джекила и Хайда" раздражают однотонностью, однообразием архитектуры, бесконечным повторением одних и тех же приемов.

За психиатрической лечебницей с шаткими потолками, картинами на стенах и головокружительными лестничными пролетами следуют китайский бордель с лестничными пролетами, огромными картинами на потолках и шаткими стенами, затем идут притон курильщиков опиума и тамплиерская крепость с тем же набором особых архитектурных примет. Всюду одна и та же кривляющаяся мебель, очень красивые, но скоро приедающиеся окна и витражи, фирменная мечтательная затуманенность помещений. Подумать только, это крохотное кривое зеркальце я когда-то сравнивала с безумным пиром American McGee's Alice!

Лондонские улочки с тусклыми фонарями и доки, где примостилась огромная баржа (логово триады), несколько выбиваются из общей картины: но эти этапы столь скоротечны, что можно целиком пропустить их, моргнув. Вопреки моим предположениям, In Utero не стала проектировать уровни отдельно для Джекила и персонально для Хайда. Вместо этого нам выдают бутылочку с эликсиром превращения, воспользоваться которой можно лишь в определенной точке борделя либо притона. Хайд разгуливает по тем же памятным местам, что и Джекил, довольствуясь незначительными вариациями темы вроде пожара, обвала или еще какой мелкой неприятности. Вот и все.

На общем убогом фоне низкобюджетного сюрреализма превращения Генри Джекила в Эдварда Хайда действительно неплохо смотрятся. Генри — манекен в цилиндре, колотящий бандитов и китайцев тростью по головам да разбрасывающийся ценным эфиром. Эдвард — сгорбленное, сжатое, как пружина, гориллоподобное создание, перемещающееся с низким утробным рычанием, излучающее угрозу. Хайд неожиданно взлетает в воздух, скачет по шкафам, опрокидывает мебель, вышибает двери и швыряется бочками с водой. Он крушит противников ударами скрюченных лап и вообще ведет себя, как орангутанг Эдгара По без опасной бритвы. Лично я глубоко уязвлена тем, что произвольные превращения в Хайда запрещены. Ведь Хайд — это практически все, что в "Странной истории" есть интересного.

СТОКЕР ПРОТИВ СТИВЕНСОНА

Нормальной боевой системы в "Джекиле и Хайде" нет, это аркада. Но Хайд способен на некоторые любопытные вещи: при правильном подходе к делу наш орангутанг ловко уклоняется от ударов дубинкой, пуль, гранат и прочих метательных снарядов. Сражения же за Джекила чаще всего сводятся к размену ударами и распитию целительных напитков. Он боеспособен, как шахматная фигура.

Я не верю, что эти же люди программировали камеру Evil Twin! В "Странной истории" парящее око ве-

Мнение об игре

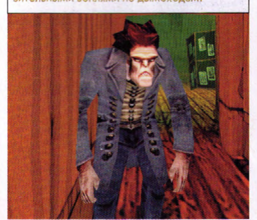
"Игра вышла какой-то блеклой, надуманной. Мы все ждали от Cryo и In Utero французскую American McGee's Alice. Но, вероятно, разработчики – просто недостаточно сумасшедшие люди. И вместо подлинного безумия подсовывают нам суррогат, играть в который к тому же сложнее, чем кататься на одноколесном велосипеде", – изумительно излагает Алан Лиен (Alan L. Lienn) с сайта **Quandary Land** (www.quandaryland.com).

Вот так выглядит потайная лаборатория, в которой происходит первое превращение. Кстати, сопровождающий его трехмерный ролик ой как хорош.

Пренеприятный конфликт с вышибалой чреват травмами. Вот если бы на месте Генри был добряк Хайд, с проникновением в гнездо разврата никаких проблем не возникло бы.



При виде мистера Эдварда Хайда по коже пробегают стада стремительных мурашек. Именно такой тип и способен скакать с пронзительными воплями по дымоходам!





Этот безобидный с виду киплинговский куряка способен в два счета выхватить вороненый револьвер и уложить наповал и доктора, и орангутанга.

дет себя хуже орангутанга. К тому же оно, как правило, очень низко расположено (совсем как в TPS), и возникает полная неразбериха с управлением (то оно сориентировано относительно положения камеры, то вдруг, без предупреждения — относительно сторон света). При рекордном количестве прыжковых упражнений в Jekyll & Hyde этот изъян — роковой. Не будь и Джекил, и Хайд такими пиявочно цепкими, играть было бы попросту невозможно.

Следует позаботиться и о традиционном аналоговом джойпаде с приличным количеством кнопок. Клавиатура в играх In Utero — все равно что дыба. Неаналоговые джойпады (да простит меня железный отдел за вольности в терминологии) также можно отнести к известным орудиям испанской инквизиции. Какой-нибудь там захудалый Logitech Wingman Pad — первостатейная "железная дева". Крайне прихотливое управление у "Странной истории", крайне.

Зато я полностью разделяю сюжетные взгляды In Utero. Полностью! Конечно, кого-то могут отпугнуть примитивнейшие мотивировки действующих лиц. А для меня сценарий "Джекила и Хайда" — совершенно феерическая, развлекательная, до икоты уморительная буффонада, где в смертельной схватке сошлись мистер Хайд и граф Дракула. Также в этот истерический комикс вовлечены тамплиеры и китайская мафия, книга Каббалы, Индиана Джонс и его ловушки, огромная машина и мн. др.

Отличная штука. Мне кажется, такая убогая игра, как "Джекил и Хайд" не заслуживает столь примечательной сюжетной магистрали.

А теперь я обращаюсь к людям, заинтригованным необычным заголовком сего текста. Перевод Jekyll & Hyde на русский язык не то чтобы шутовской (думаю, от развязности в духе "Суперперца" аркаде бы только полегчало)... он всего лишь откровенно безалаберный. "Нивал"! "1С"! Родные мои! Я не хочу ничего дурного сказать о качестве актерского озвучания. Но столько времени прошло — а вы радуете нас детской прямолинейностью, буквальностью перевода?! Что такое, скажем, "опиумкурильня"? Да и патетический "паспорт" действительно был встречен мною в инвентаре такого почтенного с виду доктора Генри Джекила.

Вы бы как-нибудь потоньше, что ли... EXE

Разработчик	
In Utero	www.in-utero.com
Издатель в Европе	
Cryo Interactive	www.cryo-interactive.com
Издатели в России	
"Нивал"	www.nival.com
"1С"	http://games.1c.ru

Системные требования
Windows 95/98/ME/XP, Pentium II 400 (рек. Pentium II 500), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128), Direct3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рек. 32 Мбайт), 4x CD-ROM, Directx 8.0, 620 Мбайт на жестком диске.

Дополнительная информация
Настоятельно рекомендуется восьмикнопочный аналоговый геймпад.


Доктор Генри Джекил поджидает под проливным дождем у парадного входа китайского публичного дома связного.

Комплект Logitech Cordless Desktop Optical



Ю.А. Бердин, г.Вологда

Dexxa Wireless Optical Mouse



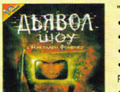
Г.Л.Квецинский г.Харьков (Украина)

Призы предоставлены торговой компанией "Все для ПК".
Москва, ул. Энергетическая, д. 5а.
Телефон/факс: (095) 918-1117, 918-1095
Internet: www.vpc.ru, www.pchome.ru. E-mail: sergey@vpc.ru



"Век парусников-2" (jewel-бокс)
- А.В. Поляков, г. Ярославль
- Д.В. Вербицкий, г. Владивосток
- А.В. Дорохов, ст. Кавказская Кавказского района Краснодарского края
- И.В. Голицын, г. Нижний Тагил
- М.С. Александров, г. Москва
- Д.В. Живов, г. Москва
- А.А. Коломиец, г. Ростов-на-Дону

"Машина времени" (jewel-бокс)
- С.А. Шанаев, г. Москва
- Н.А. Поддубнов, г. Благовещенск Амурской облас...
- А.Б. Захарченко, г. Красногорск Московской обла...
- Н.А. Васьков, г. Самара
- К.А. Белозерцев, г. Ковдор Мурманской области
- А.В. Цветков, г. Павловский Посад Московской обл...
- В.А. Христенко, г. Москва



"Дьявол-шоу" (jewel-бокс)
- А.Б. Денисов, г. Пенза
- Е.А. Овечкин, г. Плавск Тульской области
- Д.В. Кирюшин, г. Самара
- В.П. Никитин, п. Каменоломни Октябрьского райо... Ростовской области
- С.Г. Сазин, г. Тольятти
- И.А. Крушинских, г. Челябинск
- В.В. Хальцев, г. Абинск Краснодарского края





Lingvo 6.0 (jewel-бокс)
- А.Г. Бурмистров, г. Астрахань
- В.В. Мышастый, г. Пушкин Ленинградской облас...
- М.М. Дорофеев, г. Рязань
- М.В. Субботин, г. Тула
- А.А. Малков, г. Иркутск
- В.Е. Скороходов, г. Сергач Нижегородской облас...

GORASUL: THE LEGACY OF THE DRAGON

www.gorasul.com

РПГ!

РЕЙТИНГИ

Сложность	низкая
Графика	1,9
Сюжет	1,4
Музыка	3,7
Звук	2
Управление	1

ИНТЕРЕСНОСТЬ 1,3

Немецкий клон, бессмысленный и беспощадный. Рецепт тот же, что и в Baldur's Gate, но ингредиенты похуже, да и алхимик криворукий. Внутрь не принимать, при попадании в глаза три раза прочесть "Отче наш" и уповать на Провидение.

Ты думаешь, это рецензия? Материал, придуманный человеком и написанный им же? О, как ты ошибаешься, флейторылый из надотряда перкоидных. Я, Розондас, живу во многих мирах. Я вдохновил дизайнеров игры Gorasul, я надавил на издателя JoWooD. Наконец, я лично явился этому жалкому одноклеточному, журналисту, и надиктовал ему полный текст рецензии. Бездарь.

ПРОБЛЕМЫ УТИЛИЗАЦИИ

Розондас ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ, Александр "Блин" ВЕРШИНИН

Человечишко! Слушай мое пророчество, зри свою судьбу. Если не будешь покупать игру про меня, Розондаса, я тебе покажу кузькину мазь. Ты, бананоед белощекий, у меня по десять экземпляров приобретешь — на все праздники жизни. Приказываю выучить сие писание by heart, устраивать его литературные чтения, рисовать мои портреты, восхищаться, ждать возвращения, словно манны небесной. А если главный редактор исправит в моем воззвании хоть запятую, я забегу к нему в леса с непродолжительным деловым визитом. Играйте в Gorasul, рачьи ржанки (абсолютно все используемые сэром Розондасом обращения являются именами реально существующих в нашем измерении видов животных. — **Прим. ред.**). Это ваш последний шанс. Амен.

(Урезанная версия обращения господина Розондаса к людям Земли также опубликована в Интернете по адресу **www.gorasul.com** и зашита в заставку одноименной компьютерной игры. — **Прим. ред.**)

МАЛКОВИЧ-МАЛКОВИЧ

Рассказывает дизайнер игры: "Вообще-то мы делали ролевую игру о Зигфриде, Брунгильде и той темной истории, когда бургундцы прибыли к гуннам. Все шло просто замечательно, мы сделали графический движок, стилистически повторяющий основные решения Infinity от BioWare, уже занялись моделями героев. И вдруг руководитель проекта приди и скажи: "Чистики мои обыкновенные, мы меняем внешнюю политику. Больше мистицизма, меньше исторической достоверности. Делаем, как ее у вас называют, фэнтези. Зигфрид отдыхает, на помост выходит блистательный Розондас". Так и сказал, "Roszondas". Мы еще спорили, можно ли выдумать подобное имя, оставаясь в сознании".

Тем временем концепция игры стремительно мутирует, обрастая достоинствами непроизносимой красоты. Протагонист Розондас восстает из мертвых (Planescape: Torment, Terminator 2), мучимый патетической амнезией (Memento, Planescape: Torment, все романы Микки Спиллейна). Он хватает свой обладающий интеллектом магический меч (Майкл Муркок, Walt Disney's Who Framed Roger Rabbit) и, не помня себя, вприпрыжку несется на поиски приключений. В перспективе недвусмысленно маячит глобальная проблема заговора (Conspiracy Theory, The X-Files etc.) спятивших магов (как минимум Lord of the Rings).

МАЛКА-ПАЛКА

С анимацией и графикой в игре умгемахт. И вовсе не по причине экономии места: проект Gorasul бессовестной оладьей растекся на три компакт-диска ("Лабайте, туркменские зублефары! Все оплачено доденькой ДжоВудоМ"). И названные зублефары не мешкают. С душераздирающим сопением они выводят курочек, кабанчиков домашних, нелепых плюшевых гоблинов, разбитых параличом зомбиеобразных. Плодитесь, коровы! В какой-то момент движок не выдерживает эпического нашествия страхолюдин и начинает душевно притормаживать в попытке достоверно изобразить крайнее разочарование жизнью.

Система личных характеристик Розондаса Великолепного создана с единственной целью поразить невольного зрителя нечеловеческим совершенством героя. Каждый новый уровень опыта приносит сэру Розондасу не только бонусы к пяти личным характеристикам, увеличивает рыцарское нападение или защиту, но и развивает аутентичные драконовские скиллы ратоборца.

Здесь следует оступиться и молвить пару ласковых об истории самого Р. Будучи отпрыском потомственного селянина, сэр Розондас рос чахлым и бесперспективным чайльдом: люди спартанского покроя не задумываясь швыряли таких с высокого утеса в бурное море. Рассудительность жителей Эллады была крестьянам не по карману, но даже они сообразили, что ничего хорошего из карапуза не вырастет, и решили проблему, подкинув чадо местному дракону. Указанная рептилия, на счастье Розондаса и наше горькое горе, как раз страдала трагическим несварением и, вместо того чтобы отправить пейзанский дар с луком и специями, выдохнула на дитя магическим образом. Так Розондас получил дракоценные умения: Dragon Eye, Dragon Breath, Dragon Fear, Dragon Strength.

Глубинный юмор Розондасова дара состоит в невозможности намеренно и целенаправленно использовать его уникальные скиллы. Дыхание, страх и сила приходят к нашему герою лишь перед лицом смерти, когда от костлявой его отделяет лишь одна вражеская зуботычина. Надо ли популярно распространяться об истинной ценности подобных презентов? Нормальный человек в гробу их видел.



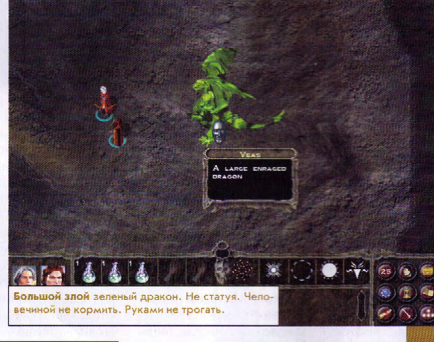
Некоторые пейзане упрямы своим малоземным душеедным ослиным упрямством.



В одной из встроенных мини-игр можно заставлять рядовых кобольдов бегать от одного края карты к другому. Исключительно интеллектуальный менеджмент!



Пионерский костер для приготовления орков: мясо жесткое и невкусное, готовить приходится долго.



Большой злой зеленый дракон. Не статуя. Человечиной не кормить. Руками не трогать.



Еще один мини-гейм. В чем вообще смысл игры в виртуальные дартс на компьютере?



Разработчик	
Silver Style	www.silverstyle.de
Издатель	
JoWooD	www.jowood.com

Системные требования
Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 300 (рек. Pentium III 550), 64 Мбайт ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ, 8x CD-ROM (рек. 24x), DirectX 8.0+, надежное чувство юмора.



В отсутствие хозяина не грех приложиться к его арфе. Впрочем, та самодостаточна и в исполнителях не нуждается.

МАЛКОХОЛИЯ

Сходным образом чревато долгое общение с болтливым вооружением. Меч, топор или лук — не суть — обладают собственными характеристиками. Некоторые из них помогают владельцу, другие мешают. К примеру, параметр Ego только вставляет палки в колеса. Ослепленная блеском собственного естества, ваша любимая резиновая дубинка вдруг отказывается чехвостить молодежь, желает быть столбовою дворянкой, присобаченной к ручке красного дерева, а также нудным голосом читает лекции о порочном влиянии сцен насилия на человеческую натуру. Представляете?! Само собой, параметр Ego благополучно растет вне всякой зависимости от вашего спонсорского пыла. Для полного счастья в этом зверинце не хватает только рефлексирующих fireball-спеллов. И можно сдаваться в клинику.

Заклинания в Gorasul занимают особый насест. Выглядят по-попугайски ярко, нездешне. С общей графической ситуацией на фронтах не стыкуются. Розондас утилизирует лишь одно заклятье "Выверникишки", остальные тридцать артефактов навсегда остаются в плену пыльного спеллбука. Кому придет в голову морочить иллюзиями черепок скелету, если он создан авторами с единственной целью — умереть? Хотя идея хороша: "Я наращу тебе новую кожу, я куплю тебе новую жисть..." Скелет садится наземь и начинает по-бабски стенать, заплевывая экран диалоговой грязью.

Но нет, боевка началась. В Gorasul реализована священная возможность мановением клавиши Space поставить игру на прикол, но кому это нужно? Тактика всегда одна: побыстрее вывалить на противника град ударов (левая кнопка — физических, правая — сверхъестественных), а перед смертью успеть отрыгнуть на негодяя драконовым огнем. Симплистично, если не сказать больше. Напарникам можно выписать инструкцию по чрезвычайным ситуациям: землю почем зря не развезать, стрелы руками не ловить. Иногда помогает.

МАЛКАТРАС

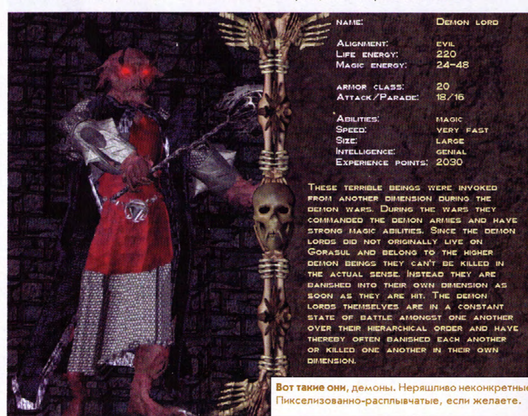
Дальнейшее — вопрос техники и личного мужества. Считаешь ли ты, петух куроперый, достойным себя занятием поиск металлолома для кобольдского изобретателя? В силах ли вырубить траву для знахарки? Розондас все видит. Розондас все помнит.

Но будь осторожен. На днях один южноамериканский полоз-куроед счел возможным осмеять перевод Gorasul на английский язык. Мол, пошлятина одна: "Attack! The enemies are slamming from the rear!". Шутником занимаются специально обученные люди. Розондас не прощает оскорблений.

Мнения об игре

Многостаночник Бретт Тодд (Brett Todd) из бездонных глубин сайта **GameSpot** (**www.gamespot.com**) наиболее недоволен качеством локализации: "Сложно насладиться тонкостями особо оригинального пазла или красивым сюжетным финтом, если и то, и другое подается на исключительно нелитературном английском!" Дорогой Бретт, а все остальное вам нравится?!

Зато штатный рецензент сайта **Gamesdomain** (**www.gamesdomain.com**) Гэри Даунс (Gary Downs) прохаживается по пухлому тельцу Gorasul без всяких угрызений совести: "Меня всегда удивляло, что никто не пытается в наглую содрать идею серии Baldur's Gate. И, слава богам, появляется Gorasul, достойная коррекция столь позорного упущения. Игра великолепна: с ее бесконечными багами, погрешностями и всеобщей бездарностью. Грандиозная дешевка!" Сладко сказано. Почет и уважение вам, Гэри.



Вот такие они, демоны. Неряшливо неконкретные. Пикселизованно-расплывчатые, если желаете.

КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!







КОНКУРС SERIOUS SAM НА ЛУЧШУЮ КАРТУ

Наставление последнее, или Компании "Бюрократ", "1С" и журнал Game.EXE подводят итоги конкурса на лучшую карту для игры Serious Sam: The First Encounter



АЛЕКСАНДР ХАРЛОВ (г. УФА)



ТИМУР ЗИГАНШИН (г. ИЖЕВСК)



АРТЕМ ГАРИПОВ (г. ДИМИТРОВГРАД)

S

АРКАДИЙ ЯБОРЕВ (г. НОВОСИБИРСК)



ВТОРОЙ, ТРЕТИЙ И СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ "1С"



ВИДЕОКАРТА ASUS GEFORCE3 DELUXE



КОМПЬЮТЕР GENIUS 845



ВИДЕОКАРТЫ MCI STARFORCE PRO 64MB DDR SDRAM

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ КОНКУРСА ПРЕДОСТАВЛЕН ТОРГОВОЙ МАРКОЙ GENIUS



КАЖДЫЙ ИМЕЕТ ПРАВО НА СВОЕГО СЭМА!

НАСТАВЛЕНИЕ ПОСЛЕДНЕЕ, ИЛИ КОМПАНИИ "БЮРОКРАТ", "1С" И ЖУРНАЛ GAME.EXE ПОДВОДЯТ ИТОГИ КОНКУРСА НА ЛУЧШУЮ КАРТУ ДЛЯ ИГРЫ SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER

Господин ПЭЖЭ, Максим БЕРЕЖНОЙ

Вот и подошел к концу очередной .EXE-конкурс уровней. В этот раз гамбургский счет обязан быть еще более гамбургским, ибо уровнестроительству учил вас не теоретик ПэЖэ, а самый что ни на есть практик-чемпион Максим Бережной. Отметим, кстати, что многие участники в своих сопроводительных текстах тщательно и, местами, выспренно, благодарят Максима, но его советам все равно, увы, следуют нечасто.

Кстати, о том, следовало ли читать наши "Наставления". Типичный уровень конкурса, к сожалению, страдает либо стилевой разновкусицей, либо нездоровым гигантизмом (о-о, даже в такой игре, как Serious Sam, где размер почти всегда на пользу, отдельные авторы умудрились выйти за все разумные рамки), либо, наконец, огромными ПУСТЫМИ пространствами (не путать с ООП по версии .EXE!). Традиционно почти во все работах есть проблемы со светом, балансом и много чем еще. Но, к счастью, нашлись, нашлись (попробовали бы они не найтись!) и замечательные уровни, настолько красивые и качественные, столь плотно и по праву занявшие все четыре ступеньки пьедестала почета (включая, разумеется, "спецпризовую"), что любо-дорого смотреть. Более того, очень хотелось поощрить еще многих, но нельзя же наградить всех сразу, не так ли?..

Дабы создать некоторую интригу, воспользуемся традиционным приемом: начнем с самых жутковатых представителей уровневого племени, чтобы в итоге потихоньку подобраться к победителям. Итак, кто вы и зачем, господа отстающие? (Как обычно, в пределах каждой главки, кроме последней, чемпионской, не будем пытаться ранжировать участников по качеству их работ, отдавая предпочтение банальной календарной дате поступления уровня(ей) в редакцию.)

УЖАСЫ НА МАРШЕ

Klir Colonization (Юрий А.Г.)
Если этот уровень чем-то и запоминается, то, безусловно, только размером. Строго прямоугольные залы невероятных габаритов с жутковатой архитектурой и нарушением всех мыслимых пропорций, которые только можно было нарушить. Особое внимание на дизайн финального звездолета, перемещающего нас к



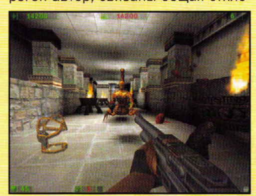
новым приключениям, — воплощенный шедевр эксцентричного минимализма! О деталях, подборе текстур и освещении можно даже не говорить, ибо до них у автора руки не дошли, несмотря на месяц тестирования. Геймплей невнятный — точнее, его просто нет: клокочущая пустота. Зато Klir Colonization первым из никаких уровней добрался на конкурс. Честно сказать, дорогой Юрий А.Г., лучше бы вы потратили непонятно зачем сэкономленное время на доделку своей карты.

"Научный центр" (Станислав Блинов)
Автор сообщает, что для производства моделей и текстур "не использовались Photoshop и 3D Max. Все было сделано в истинно профессиональных пакетах Lightwave и Aura". Не будем спорить. Да, на уровне есть симпатичные модели CD-плейера, туалета, стеклянных баночек (может



быть, из-под варенья, а может, и того хуже...). Есть задатки вполне нормального сюжета, но, похоже, творческий запал на этом и кончился, ибо уровни до невозможности грубы. Примитивная архитектура, коридоры и проходы настолько абстрактны и аляповаты, что в них абсолютно не верится... Ужасные квадратные двери, сделанные абы как, лишь бы закрывались. Всюду торчат полигоны, не претендующие на реалистичность и не маскирующие ни пустоту, ни жутковатый свет. Зато как мило смотрится золотой ключ, лежащий в одном из, простите, унитазов этого самого научного центра...

Deadly Passage
(Андрей Петров)
Еще одна цитата из письма честного автора в редакцию: "...во время создания "сингла" игра мне и друзьям порядком надоела". Не с этим ли, дорогой автор, связаны общая стилевая и световая сумбурность, классическая квадратность архитектуры, неоформленность и незавершенность замысла (уровень кончается стеной с надписью "To be continued")? И, конечно же, несбалансированость оружия и монстров, которые расставлены на карте, словно рассыпавшаяся по полу гречневая крупа. Похоже, создание уровня шло одновременно с освоением редактора, а многие вопросы строительства решались непосредственно "на месте". Карту погубило отсутствие четкого планирования и ясного видения конечной цели.



ProjectT
(Степан Теличук)
Увы, ни нормального способа установки, ни хоть сколько-нибудь приемлемого уровня. Сам творец верит, что степень готовности его труда составляет 75%, но на деле — от силы 50%, да и то не факт. Классический ужас на марше.



"Неудачная попытка"
(Артем)
Даже слегка обидно: некто Артем прислал все части уровня (текстуры, музыку, сообщения), но... забыл сам уровень. Сочувствуем. Действительно, неудачная получилась попытка...

"БПЮЦ"
(автор, к счастью, неизвестен)
Увы, где-то в дороге имя файла явно подверглось злобной перекодировке, так что опознать исходное название не удалось. Сейчас файл называется БПЮЦ.wld, причем с ним не пришло никаких сопроводительных текстов. Но не горюйте, товарищ автор: ваш шедевр не потерян! "Неизвестный уровнестроитель" побаловался слегка в редакторе — и тут же отправил нам свой потрясающий результат. На призы (?!) не претендует. Вообще ни на что не претендует. Только на наше время. Прощайте и забудьте.

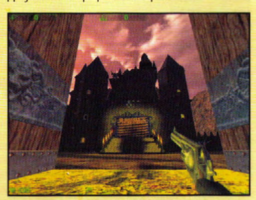
Четыре уровня с непонятными названиями (И.И.Булгаков и двое безымянных коллег)
Названия архивов и каталогов — одни, сами уровни — совсем другие. Очень странно. Вместо обещанных шести уровней до нас добрались только четыре, но, увы, они не слишком впечатляют. Лучше бы один, зато настоящий, нежели груда таких. Беспрерывные топорные коридоры без признаков украшательства, никаких текстурных или архитектурных изысков. Ни-че-го. Только унылые толпы монстров.



"Начало-352(29).wld"
(Максим Кретов)
Мы долго, по очереди, на разных машинах, пытались установить и запустить этот, без всякого сомнения, потенциальный хит, но он так и не открылся. Никак. Сочувствуем будущему Джону Ромеро, искренне сочувствуем, но помочь ничем не можем. Гложет недетское любопытство: это самое "Начало-352" вообще открывалось когда-нибудь?..

"Проклятое место"
(Денис Гоготов)
Уникальная карта. Поместить ее среди обычных — значило бы кого-нибудь обидеть. Дать ей приз? Что ж, и такая шальная мысль у нас проскакивала, но тогда обиделись бы остальные призеры. Поэтому приходится рассказывать о такой серьезной и мощной работе в окружении заметок ни о чем (если разобраться). Да простит нас ее автор.

Итак, с одной стороны, есть стремление к более-менее приличной архитектуре, масса приятных деталей (о эти колонны, о невезучая птичка!), есть интересные маршруты движения игрока, да и от общей атмосферы бескомпромиссного драйва тихо едет крыша... Однако блаженное полузабытье почти сразу улетучивается, уступая место здравому практицизму. Автор, похоже, опередил время и состояние движка Serious Sam лет на пять. Каждая стена по верхней кромке украшена сложнейшей формы зубцами, каждый — на десятки полигонов. Повсюду изощренные украшения, но не текстурные, а нарезанные из брашей. В итоге хоть как-то играть (и все равно с неслабыми "тормозами"!) можно только при наличии GeForce3 и хотя бы двухгигагерцового ЦП.



В принципе это можно было бы и простить: мало ли, вдруг у автора не оказалось под рукой ни одной машины с более слабой конфигурацией. Но достаточно пройти уровень до конца хотя бы раз — и обнаруживается удивительная вещь: это же привычное нам техно-средневековье из Quake 3! Только еще более гипертрофированное, грубое и злое. Визитная карточка такого подхода — гигантизм и жутковатый кислотный свет... А здесь свет просто ужасен: все цвета радуги, saturation до отказа, и все это еще быстро мигает и подергивается! "Вот видишь, старче, семена масскульта, посеянные id, дают свои первые всходы! Да будь трижды проклято это место!.." — сказал один из нас, сокрушенно чеша в затылке.

Но автор — гений, безусловно и однозначно. Жаль, что гений злой. Дайте ему кто-нибудь приз и спрячьте подальше, пока мы его не загрызли!

НИЧЕГО, НИЧЕГО, НИЧЕГО!

Strikeland GeForcer34p
(Юрий Паршин)
Game.EXE — взрослый журнал, у нас не принято жалеть авторов за их возраст или хотя бы делать скидки на него, поэтому 12 лет, прожитых Юрой на свете, ничуть не помогли. Да, этот уровень весьма груб и даже примитивен. В начале видны попытки создать приличную архитектуру, задействованы "трапециевидные колонны", но потом кончились и они. Геймплея нет — карта маленькая, монстров — еще меньше... Но, в общем и целом, вполне терпимо для начала, из общего средненького фона не сильно выпадает. Между прочим, Юра прислал уровень самым первым. Зря — надо было поработать еще...



Serious Sam: Last Fight
(Сергей Холодковский)
Вещь, претендующая на высокое звание мода. Во всяком случае, устанавливается как мод. Из видимых изменений: подкрашены сэмовы штаны, новые звуки оружия (очевидно, обработаны в SoundForge или подобном звуковом редакторе), новая вывеска в меню, музыка собственного изготовления. Кажется, на этом "модовость" и закончилась. Маловато будет, товарищ.
Но проблема не в этом. Подняться выше не позволили любительская простота и примитивизм во всем: в архитектуре, структуре уровней, геймплее... Есть, правда, интересные эксперименты с гравитацией, кое-где мелькает симпатичное освещение. Карты маленькие, отсюда fps на недосягаемом уровне. Но очень уж лубочно смотрится, нет цели, нет драматизма повествования, нет кульминации, ничего нет. Как первый уровень начинающего — вполне, но в будущем надо быть внимательным к вышеперечисленным моментам. Верим, что автор не обойдет нас своим вниманием в следующих конкурсах (а они — не за горами, уверяем вас!).



Unexpected Invasion
(Иван Никитин, Григорий Кургузов)
Приятно снова видеть участников (более того — спецпризеров) наших предыдущих конкурсов. Спасибо, что не бросаете попытки, друзья. И прогресс налицо. Есть внимание к деталям, есть! Есть архитектура, хоть и давит исподволь гигантизмом и нарушением пропорций. Есть музыка, хоть и "металлическая", шумная, но в тему. Интересные маршруты движения игрока, сюжет (очевидно, навеянный Half-Life) и предыстория событий не открываются сразу, а постепенно скармливаются игроку в любопытных записках сотрудников некоей корпорации.
А вот одинаковые штампованные коридоры и цветастые, пестрые текстурки кругом, да еще и без должного внимания к освещению, — это уже не дело. Но главное в другом: играя в Unexpected Invasion, испытываешь некое дежа-вю: а ведь я здесь уже был когда-то... Так же нервно вздрагивая и передергивая затвор MP-5, искали мы выход на поверхность Black Mesa в HL, так же гоняли строгов в попытке выбраться на следующий уровень в Q2...
Авторы абсолютно не поняли аркадного сэмовского духа, поэтому вы не встретите здесь ни одного босса на уровне, ни так веселящих душу "олимпийских раундов" с толпами монстров, ничего подобного! Монстры ждут и нападают небольшими группами с доходящим до скуки постоянством (а для такого поведения им явно не хватает интеллекта — они ведь не для того создавались). Жаль! Таким образом, лучшие стороны Serious Engine не использованы, зато выпятилась вперед показная детализация, которой грош цена, если так падает fps... Надо оптимизировать видимость на своих уровнях! Для начала хотя бы проследить, чтобы за игроком пунктуально закрывались все двери — уже одно это избавит движок от лишних вложенных циклов...



The Temple of Trinity
(Дмитрий Чернов)
Найден стиль, четко выраженный и приятный, хорошо подобраны текстуры — еще одно очко в вашу пользу! Плюс масса "красивостей". Одна беда — уровень непозволительно мал, монстров — кот наплакал, геймплей вялый, апатичный... Начало хорошее, но еще работать и работать.
...Издевкой выглядит то, что карта, будто не вынеся своей незаконченности и нереализованного потенциала, перекидывает нас в конце на Hatshepsut... Честное слово, обидно.



"Алхимик"
(Слава Тазов)
Уровни этого автора заинтересовали нас необычайно своеобразным стилем исполнения: экзотические, насыщенные текстуры, пестрое, но красивое освещение, интересные архитектурные формы, завораживающее психоделическое настроение, отлично поддерживаемое соответствующими полетами камеры в видеовставках. По мнению одного из нас (более, скажем так, молодого), здесь чувствуется влияние "Алисы"



Американа Макги, но другой уверен, что налицо полная самобытность без малейшего внешнего влияния.

К огромному сожалению, несмотря на характерный и запоминающийся стиль, собственно игровые вещи не проработаны. Головоломки явно сложноваты и неочевидны для игры в жанре action (о чем и сам автор догадывается, мучительно объясняя их действие в сопроводительных файлах), да и архитектура, несмотря на зрелищность, не способствует активной игре, в итоге уровень напоминает бег с препятствиями, где главное — держаться и терпеть, пыхтеть и не сдаваться...

Но до чего же красиво! Будь у нас возможность увеличить количество спецпризов — "Алхимик", без сомнений, получил бы своё, и называлось бы это своё — "За психоделику".

Напоследок совет автору: Слава, дорогой, и впредь делайте свои карты столь же красивыми, но не бойтесь обычного, "нормального", геймплея. И успех будет невероятным! Гарантируем лично.

"Сила Бога"
(Максим Карелин)

Странноватое название, странноватый сюжет (у бога Солнца Ра отняли его силу и заключили в трех предметах, каковые и надо собирать), но вполне талантливая работа. Хорошо подобраны текстуры, в архитектурном убранстве использованы необычные детали, отличное освещение, аккуратный геймплей... Но вот размеры карты! Максим, что же она



такая маленькая и простенькая? Для приза, словом, просто не хватило "объема"...

"Чужая пирамида"
(Н.С.Белоносов)

Увы, общая беда этого и многих подобных уровней — отсутствие ясной концепции, четкого планирования и понимания конечной задачи. Опять не покидает ощущение, что уровень создавался одновременно с освоением редактора. Поймите, только



профессионал с многолетним опытом может позволить себе творить карту "на коленке", а новичкам необходима масштабная подготовительная работа (которой рекомендовалось отвести целый сентябрь — см. нашу сентябрьскую лекцию), вынашивание замысла будущего уровня, определение его цели, геймплея и атмосферы. Стилистические вопросы надо решать через подбор соответствующих текстур и нахождение специфических архитектурных форм. Ничего этого, по-видимому, проделано не было... И, безусловно, отсутствует главное: нет сюжетного развития — основного двигателя игрового процесса, поэтому геймплей "пробуксовывает", цепляясь в основном за "низкоуровневые" сиюминутности — стычки с монстрами. Нет пафосной кульминации, ощущения, что ты чего-то достиг, добился. На таких уровнях не играют — их проходят... Впрочем, для прохождения — ничего, вполне...

U-238
(Максим Мачехин,
Андрей Опольский)

И эта работа не пробилась в призеры! Наши сожаления. Но дадим слово автору: "Было много попыток пройти уровень, но удачной оказалась одна...". Увы, уровни так не делают. Как ни крути, а необходим период возмужания для превращения заготовки в полноценную игровую карту. Простоватая архитектура, безыскусные маршруты следования игрока и ужасный свет: то слишком яркий (посмотрите, как выцвели тек-

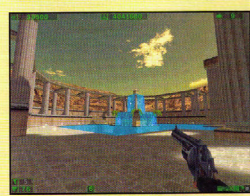


стуры пола и пирамиды при завышенной яркости солнца на открытом пространстве), то темнота в финальном зале с боссами...

И снова "обвинение", которое справедливо для очень и очень многих уровней: после прохождения не чувствуется цельности и законченности замысла, а есть набор моментов-экспромтов, вызванных автором из небытия и кое-как нанизанных друг за другом... Плюс ощутимое падение fps там, где его быть не должно, — в закрытых комнатах. Вот еще цитата: "Один из тестеров жаловался на тормоза. Я ничего такого не заметил, поэтому искать причину не стал, так как не видел ее". Учитесь оптимизировать visiblity на своих картах — об этом немало сказано как в нашей первой лекции, посвященной основам редактирования, так и в файле помощи к редактору. И относитесь внимательно к сообщениям ваших тестеров.

Proto Cannon Temple
(Андрей Шмойлов)

И еще один участник нашего предыдущего конкурса (рады видеть!), отличившийся на этот раз работой на базе мода SS++. Начинается все, правда, не очень удачно: с безотлагательной атаки толпы монстров, и никакого постепенного вхождения,



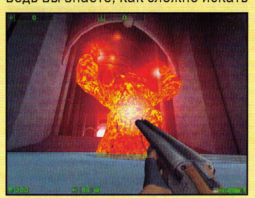
никакого "прогресса битвы". Зато в качестве бонуса автор прислал один дефматчевый уровень — большое спасибо!

Но это пустяки, мелочные придирки. Самое главное в работе Андрея — не хороший подбор текстур, не продуманный маршрут движения, а подлинное внимание к архитектурным деталям. В это веришь, здесь хочется жить, просто для того, чтобы бродить и любоваться застывшей в камне песней. Да, временами авторское чутье дает сбои (такой длины пустой спиральный подъем — это почти преступление, особенно на фоне остальных красот). Да, особо приятных неожиданностей, изюминок, от которых захватывает дух, не обнаружилось, но

общий уровень мастерства вполне достаточен, чтобы без вопросов взять спецприз "За лучшую архитектуру". Если бы только он у нас был. В любом случае — одна из работ, вошедших в 5-6 лучших карт этого конкурса!

"Ар-кан"
(Денис Дубровин)

Говорят: чужая души — потемки. И правда, нам совершенно непонятно, почему автор так мало осветил свои уровни, особенно первый, Black out, — темень тьмущая! А ведь вы знаете, как сложно искать



черную кошку в темной комнате, особенно если ее там нет... Помимо невнимания к освещению, уровни неестественно коротки, и, смешно говорить, на первой карте вас встретят всего 25 монстров. Сэм такого не прощает — что ж вы так, Денис... А на второй, увы, расцветает гигантизм — пространства-то огромные, но пустые.

Увы, получилось слишком просто. Но мы уверены, что, прояви автор должное внимание и старательность, могло быть не хуже, чем у призеров.

Vulkan
(Ю.С.Дмитриев)

Неплохо, но опять слишком просто: топорная, незатейливая архитектура, отдающая гигантизмом, квадратные комнаты, двери — дырки, освещение — местами неплохое, но местами



ровное до скуки, масса монстров, которые способствуют чуток бестолковой, но забавной игре. А дизайн главного зала, где происходит последняя битва с боссом, чересчур условен и неказист, с преобладанием однотонных, грязновато-серых красок. Итог: надо работать и проявлять внимание к архитектурным и световым "мелочам" — и успех придет.

Matador Sam Stoun
(Назар Бояринцев)

По сюжету этого уровня (автор, к слову, заслуженный участник наших конкурсов), Сэм, отложив в сторону миросспасительную миссию, играет роль шоумена, развлекая аборигенскую публику ради возвращения угнанного авианосца. Да, все атрибуты молодец-



кого шутовского задора налицо: здесь и забавные закадровые комментарии, и немереное количество монстров... Но, увы, очень уж все примитивно исполнено. Структурно карта состоит из трех частей: мы бьемся на арене, прыгаем по ящикам, воюем на авианосце... И всё! Посредственная и условная архитектура, незамысловатое освещение. "Рубилово" получилось залихватски-бесшабашным, веселым, но и только. (Кстати, попробуйте пройти уровень в режиме "Serious" — автор гарантирует, что это возможно!)

The Nightmare Tower
(Леонид Калиниченко)

Об этой конкурсной работе хочется сказать особо. Автор проявил недюжинное трудолюбие и старательность и подошел к участию в конкурсе с основательностью асфальтоукладчика. Судите сами: самый большой по размеру архив, уровни сделаны на базе мода SS++, есть новые модели, текстуры, собственная музыка (использован ReBirth), специальный секретный уровень (для игроков, которые способны воздержаться какое-то время от убийств). Встречаются интересные игровые моменты, например, вы сможете проехать часть карты на тележке, как заправский Гордон Иваныч Фримен. Есть даже самолично нарисованные заставки при загрузке уровней...

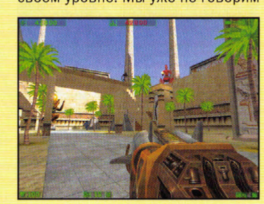
Увы, "не все спокойно в мире, Маша..." Начало игры впечатляет: дышит на ладан нетронутое средневековье, мысли о таинственной башне застилают воображение, настраиваешься на патетический лад... Но, попав из открытой области во внутренние залы, замечаешь, что стиль потерялся!.. То тут, то там на тебя смотрит знакомая моделька или текстура из Q3. Архитектура внутренних



помещений огорчает, египетские текстуры сбивают настроение, кучи однотипных ящиков с броским SS-логотипом наводят на печальные мысли, а знакомые, донельзя замыленные и эклектичные псевдосредневековые Q3-двери выглядят явно не к месту. Плюс немалые "тормоза", особенно в финальной схватке, кои портят все впечатление. Досадно... У этих уровней были все задатки победителя. Обидно, что не сложилось, не хватило малости... Что ж, возможно, в следующий раз.

Egypt City
(Вадим Алексенский)

Видно, что автор стремился к более-менее приличной архитектуре, хотя вначале тесновато, явно масштаб не соблюден. Опять-таки, есть подозрение, что уровень делался одновременно с изучением редактора, ибо структура карты как-то сумбурно спланирована: отдельные комнаты, соединенные телепортами, не имеют друг с другом ничего общего и выполнены в хаотичном стиле. Кроме того, карта существенно "тормозит" — печально, что автор не посчитал себя обязанным оптимизировать видимость на своем уровне. Мы уже не говорим



о концепции порталов и действии флага occluder. Элементарное правило оптимизации — пунктуально закрывать за игроком все двери — и здесь оказалось нарушенным... Жаль, в целом не так уж плохо и задумано, и реализовано, но досадные мелочи помешали.

"Планета в системе Сириуса" (Константин Алферов)
Еще один участник прежних конкурсов! Здраствуйте, Константин! В этот раз главная тема уровня — труба... "Существуют две категории людей: одни сидят на трубах, а другим нужны деньги..." Игра на обоих уровнях проходит под лейтмотивом трубы. Отбросив в сторону очевидную метафоричность данного образа, взглянем на вещи реально: приходится биться в весьма однообразных декорациях — коричневые горы и высокодетализированная... да, труба. Повторимся: на обеих картах. И прудик в конце. Отсюда после прохождения уровней, хоть они и необычны, и даже забавны (особенно при встрече с werebull'ом над глубокой пропастью), остается неприятный осадок в душе: хотелось чего-то более разнообразного.



Хотя сделано, безусловно, старательно, с должным вниманием к деталям. Хороший баланс оружия и монстров, сразу видно — уровни тестировались, и многократно. К сожалению, стилевое однообразие, как ни крути, чувствуется слишком сильно, что неминуемо привело к сухости (просим отметить — отнюдь не вялости!) геймплея. Да еще и статистика не работает (почему бы не поставить MusicHolder?). Плюс неисправленный автором баг с исчезающими полигонами в самом конце.
Да, не зря Константин пишет: "Хотел сделать больше. Высылаю то, что есть"...

Fuck the Teletubbies (Егор Макеев)
Признаемся, мы их, телепузов тупых, тоже ненавидим. Отчего сделали этому уровню небольшую скидку: не



было бы темы — затолкали бы его в глубокое ничто. А так... Местами весело, монстрики, как и должно, появляются волнами — стало быть, автору удалось побороть технические проблемы "первого уровня". Но не больше: все остальное при-ми-тив-но.

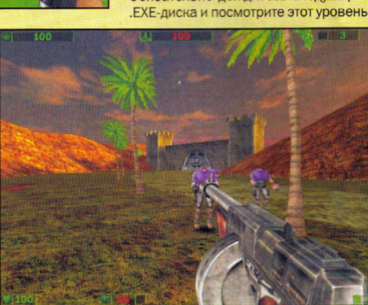
Strange Base (Александр Гернер)
Увы, скучновато получилось, Александр. Без огонька, без изюминки. Огромные абстрактные здания без деталей, зато с однородным унылым освещением, местами кислотно-зеле-



ного цвета. Странные шуточки (цистерна спирта, "корабль", на котором уплывает Сэм, поведение ракеты), конечно, забавны, но простоваты, как и сам уровень. Технические проблемы, правда, не слишком велики (и стандартны — текстуры-архитектура-свет), а вот вкуса и разнообразия не хватило.

ЛЮБИМЫЕ ВЫ НАШИ!

5 Web (Аркадий Яборев)
Начало уровня немного раздражает — автор заставляет нас тыкаться в темных пещерах в поисках выхода. Да и архитектурка слегка простовата (и при этом "притормаживает", так как автор не задействовал всех возможностей оптимизации, хотя, конечно, уровень действительно большой). Но это, пожалуй, и все претензии! Больше всего радует, что Аркадию удалось прочувствовать НАСТОЯЩИЙ сэмовский азарт, а "инцидент с метеоритом" на мосту — вообще выше всяких похвал! Да и "секретка" с лавой и прыжком на потолок очень мила. Незабываемый драйв! Обязательно дождитесь следующего .EXE-диска и посмотрите этот уровень.





При тестировании на живых кроли... тьфу, посторонних игроках оказалось, что именно от этой карты их невозможно оттянуть за уши. Спецприз "За лучший геймплей", однозначно!

А вот и призеры. Самые-самые, талантливые, даже гениальные, технически подкованные и в то же время с избытком наделенные вкусом. Спасибо вам, что вы у нас есть, друзья!

3 THE LOST TEMPLE (ТИМУР ЗИГАНШИН)
Исключительно "подземный" уровень — такие строить и освещать сложнее, особенно с учетом его нетипичности для вселенной "Сэма". Но автор справился неплохо: есть свой стиль, есть умение создать из полигонов нечто цельное. Проявлено должное внимание к архитектурным деталям, да и свет очень хорош. Но самое неожиданное





открытие впереди: для усиления роли сюжетной линии автор сочинил целую поэму в стихах, красочно описывающую наши приключения! Сии вирши четырехстопным ямбом дозировано и к месту вещает ИНЕРТАН. Браво!

Один из нас (тот, что СЛЕГКА постарше) даже хотел поднять эту карту выше на пьедестале, но остальные члены жюри убедили его смириться, несмотря на шотган. Все-таки внутренности уровня довольно тесные, да и играется чуток вяло: монстры нападают на нас небольшими группами с завидным механическим постоянством. Нет серьезных боссов, нет “олимпийских раундов”, отсутствует кульминация, итог, дающий истинное ощущение победы. Но третье место, безусловно, взято заслуженно, и чувствуется, что показанное Тимуром — далеко не предел его возможностей.

2 “ДОРОЖНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ” (АРТЕМ ГАРИПОВ)

Что скрывать — понравилось очень! Интересный, самобытный дизайн



“сирианского” города, внутренний стиль каждого из пяти храмов четко выраженный, запоминающийся и легкоузнаваемый — не заблудишься! Причем, ИНЕРТАН даже показывает карту, если уж в родне обнаружится Сусанин. Неплохой свет, есть внимание к архитектурным деталям, баланс монстров и оружия, симпатичные видеовставки.

Особенно заметно “управление пространством”: автор лучше всех смог продумать столь интересную цепь последовательных и держащих в напряжении задач. Открытое пространство не слишком большое, но (возможно, как раз благодаря этому?) играется на нем увлекательно и весело. Огорчает только отсутствие секретов и неожиданная хилость последнего босса — и это после того, что мы пережили на предыдущей карте! Рептилоид счастливо погибает через несколько секунд, а мы, гордые и сильные, в недоумении отправляемся на летающей тарелке к новым приключениям…

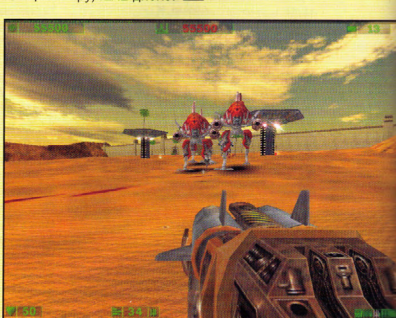
1 “ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ” (АЛЕКСАНДР ХАРЛОВ)

А вот и наш победитель! Сделано с душой, да и играть приятно! Есть общий стиль, свое неповторимое настроение, продуманный сюжет, приятные “адреналиновые” моменты, но главное — мастерски подготовленная кульминация! Браво!

“Таинственный остров” — единственный набор уровней, где есть настоящий финал, итог, где чувствуется, что игрок чего-то добился, достиг. В течение всех четырех уровней вектор сюжета устремлен строго вверх, а Колизей — венец происходящего. Большое спасибо автору!

Из мааааленьких недостатков можно отметить лишь то, что карты несколько простоваты (правда, это почти незаметно), баланс, особенно в самом начале, хромает, да и отсутствие секретов и статистики после каждого уровня огорчает. Но, в конце концов, победителей не судят, а это и есть наш ПОБЕДИТЕЛЬ! Поздравляем, Саша, искренне, от души!

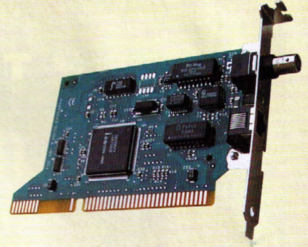
P.S. Дорогие друзья, потерпите! По непреодолимым техническим причинам уровни-участники будут опубликованы на следующем (к 4-му номеру) .EXE-диске!

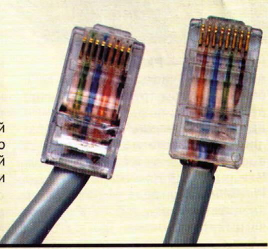












ТАРИФ ЛОКАЛЬНЫЙ

Дмитрий ЛАПТЕВ

Собственно сетевая безопасность, раз уж о ней зашла речь, должна обеспечиваться грамотно настроенным “файерволом”. Правда, идеальной во всех отношениях программы нам пока найти не удалось…

Стр. 122

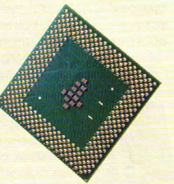
НОВЫЕ ВНУТРИ

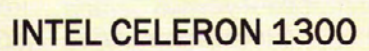
Николай РАДОВСКИЙ

Встреча со старыми знакомыми — процессорами Celeron и Duron, хоть они и достигли заоблачных частот в 1300 и 1200 МГц соответственно, — всегда праздник. Беглый осмотр внешности компьютерных моторов показал, что от предшественников они отличаются не только тактовой частотой. Поэтому не будем мешкать с предисловиями и приступим к вскрытию.

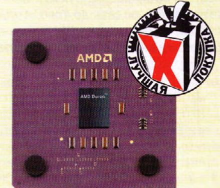
Стр. 124







INTEL CELERON 1300



AMD DURON 1200



ТАРИФ ЛОКАЛЬНЫЙ

Дмитрий ЛАПТЕВ

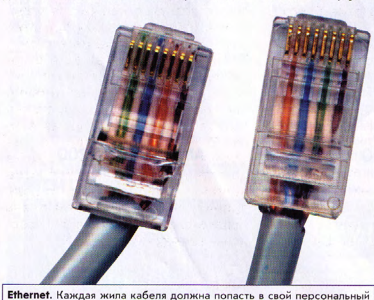
Окончание. Начало в #2'02

НАСТРОЙКА — РАЗ

Аппаратная часть настройки сети специфических трудностей обычно не вызывает, лишь традиционные для любого железа. HomePNA и радиокарты просто устанавливаются в компьютер, как и Ethernet-платы. Все они поддерживают стандарт Plug&Play, но ни одна, разумеется, не застрахована от конфликтов с прочими компонентами.

Вот самый типичный случай: установленная в один из крайних PCI-портов дешевой материнской платы сетевая карта ни в какую не хочет работать (хотя в “Системе” даже восклицательного знака нет). Перестановка в другой слот, выставление в BIOS Setup пункта “Reset Configuration Data” в “Enabled” и проч. обычно волшебным образом преображают компьютер — и он находит самого себя в сети! А там, как известно, рукой подать до того, чтобы и соседи обнаружились. К сожалению, до осознания того, что проблема имеет “аппаратные корни”, обычно проходит масса времени, потраченного на возню с протоколами и настройками ПО, поскольку все намекало на их вину.

Проложить кабели, присоединить к ним разъемы — задача тоже не из сложнейших. Особенно если вам удастся раздобыть, хотя бы на пару дней, специнструмент для обжима. Можно, конечно, обойтись и отверткой, но медные контакты мягкие, а усилие для их утапливания придется приложить серьезную, так что действовать нужно очень аккуратно и не спеша. Впрочем, для расстояний, кратных пяти метрам, можно подыскать уже готовые кабели (для таких отрезков прижилось название “патч-корд”). В случае, когда сеть составляется всего из двух компьютеров, необязательно даже покупать концентратор и тем более жертвовать прогрессивной витой парой в пользу устаревшего коаксиала. Можно обойтись (купить или изготовить) кроссоверным кабелем (см. на фото слева), с помощью которого компьютеры можно соединить напрямую. Никаких дополнительных ограничений на длину такого кабеля не накладывается, им же можно связать и два концентратора (через любую пару разъемов). Иногда на пути от концентратора до каждого сетевого компьютера помещается еще и розетка, ее крепят на стене в непосредственной близости от ПК, который включается в нее с помощью дополнительного куска кабеля. Никаких особых преимуществ, кроме декоративных, в такой схеме нет, зато добавляется еще одна точка, в которой потенциально может нарушиться контакт.



Ethernet. Каждая жила кабеля должна попасть в свой персональный канал на разъеме, обычные соединения (компьютер — концентратор) предполагают одинаковую разводку обоих концов кабеля. В кроссоверном кабеле (для соединения двух компьютеров напрямую или двух концентраторов) — он на фото — передающая пара (оранжевый и переплетенный с ним белый) на одном конце меняется местами с приемной (зеленый и бело-зеленый провод) — на другом. Кстати, голубая и коричневая пары проводов не используются ни в сетях 10Base-T, ни в 100Base-TX.

НАСТРОЙКА — ДВА

Все три упомянутые сетевые технологии различаются лишь на физическом уровне, логически же все они суть Ethernet, следовательно, в Windows настраиваются аналогично. Отличия есть лишь у радиокарт, дополнительно комплектующихся собственным сервисным ПО, которое позволяет протестировать их работу и выбрать режим доступа к сети — через базовую станцию или тот самый “междусобойчик” peer-to-peer. Те, кому посчастливится оснастить радиокартой ноутбук (а значит — “впускать” его в разные радиосети, например, на работе — через базовую станцию), могут организовать несколько логических конфигураций.

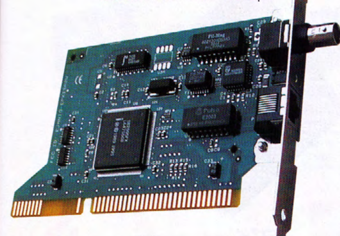
Все технологии позволяют ограничить максимальную скорость, что в первую очередь актуально для удаленных на критическое расстояние “радиостанций”. Но и с настройками классического Ethernet'а иногда приходится серьезно “шаманить”, к примеру, в случаях, когда какая-нибудь сетевая карта испытывает наше терпение, подвешивая загружающийся компьютер на полминуты и дольше. Здесь имеет смысл раздобыть на сайте ее (карты) изготовителя спецпрограммку или же заглянуть в ее “Свойства” в разделе “Сеть”. Жестко можно задать тип разъема (если карта комбинированная), скорость (иногда 10 Мбит/с приходится задавать принудительно), режим: полу- или полнодуплексный. Для простого Ethernet полный дуплекс фактически удваивает эффективную скорость, так что советую попробовать в любом случае (а не получится — ну и бог с ним, ведь даже 10 Мбит/с, или, точнее сказать, около 700-800

Кбит/с, если вычесть накладные расходы, более чем достаточно для 95% игровых и просто домашних нужд).

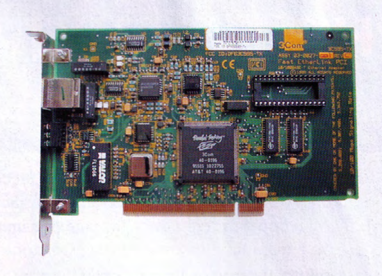
Теоретически со всеми дальнейшими настройками в процессе установки драйверов должен справиться волшебный механизм Plug&Play, вот только мне почему-то ни разу не повезло оказаться свидетелем подлинно автоматического обретения оптимальной конфигурации. Поэтому пройдусь по всем пунктам, на тот случай, если на каком-то из них установка запнется. Все действия происходят в разделе "Сеть".

Первым актом является установка сетевого протокола (своего рода языка, на котором будут общаться компьютеры внутри сети). По умолчанию, как правило, инсталлируется IPX/SPX-протокол; оставляйте его только в том случае, если планируете играть по сети в старые DOS-игры. Протокол NetBEUI имеет смысл убрать сразу же (любой протокол отнимает под свои нужды оперативную память, тормозит загрузку Windows, поэтому неиспользуемые оставлять совершенно не за чем). А вот TCP/IP потребуется непременно, без него ни в Интернет не сходить, ни сыграть во что-нибудь стоящее по локальной сети. Если в разделе "Сеть" уже есть "Контроллер удаленного доступа", пользующийся этим протоколом, потребуется еще одна копия, привязанная к сетевой карте. Но просто так TCP/IP работать не будет, нужно определить ему IP-адрес, и если "Контроллер удаленного доступа" получает его от Интернет-провайдера на время сеанса связи, то для локального общения номер лучше закрепить жестко. Например, 192.168.0.1 (0.2, 0.3 и т.д. — у каждого компьютера в сети должен быть уникальный номер), а маска адреса общая — 255.255.255.0.

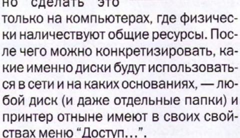
Следующим ставится сетевой клиент. Если компьютеры работают под управлением разных версий Windows, достаточно одного только "Клиента для сетей Microsoft".



Наконец, для совместного использования сетевых ресурсов потребуется добавить "Службу доступа к файлам и принтерам сети Microsoft" (кнопка "Доступ к файлам и принтерам..."). Достаточно сделать это только на компьютерах, где физически наличествуют общие ресурсы. После чего можно конкретизировать, какие именно диски будут использоваться в сети и на каких основаниях, — любой диск (и даже отдельные папки) и принтер отныне имеют в своих свойствах меню "Доступ...".



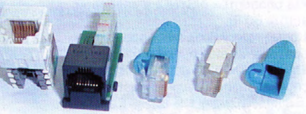
Типичная сетевая плата.



По поводу настройки Интернет-соединения для альтернативных методов доступа точнее некуда может рассказать выбранный провайдер. Ну а если планируется просто "расшарить" обыкновенный модем — воевать с этим придется нам. Встроенный в Windows 98 (ME) компонент для общего доступа мне, честно говоря, разонравился. В 2000-х "Окнах" (Server) все много лучше, но не для всякого компьютера хороша NT-линия. Известная парочка программ, WinGate и WinProxy, хотя и работает отменно, тоже не лишена недостатков. Словом, "свой выбор" в случае Windows 9x я уже год как могу присудить только программе Proxy+ (качал, кажется, с www.download.com, и — что тоже показатель качества — нужды в обновлениях после версии 2.4 не было ни малейшей). Несмотря на компактность, программа поддерживает все разновидности прокси, включая ftp, https и gopher, может работать полноценным почтовым сервером и даже Web-сервером внутри локальной сети. Настраивается крайне модным способом — через Web-интерфейс, занимая адрес 127.0.0.1:4400. Все ее настройки приведены в довольно подробном (HTML) руководстве, здесь для них просто не хватит места.

Если все завершилось благополучно, вы увидите в "Сетевом окружении" собственный компьютер. Если нет, придется переустанавливать сетевую карту, протоколы и т.п. Если же кроме себя компьютер не видит больше никого, нетрудно догадаться, что виноваты в этом, скорее всего, разъемы-кабели, а взаимная невидимость каких-либо компьютеров может означать комбинацию этих проблем. Бывают, впрочем, и куда более хитрые проблемы: до сих пор помню случай, когда доступ к одному из компьютеров по своему разумению ограничил Tiny Personal Firewall — программа, следящая за Интернет-трафиком и отлавливающая "трояны". О ней, конечно, никто уже не помнил, благо стояла она в системе почти год, но почему-то вдруг признала ближайшего локального соседа неблагонадежным.

Собственно сетевая безопасность, раз уж о ней зашла речь, должна обеспечиваться грамотно настроенным "файерволом". Правда, идеальной во всех отношениях программы нам пока найти не удалось (идеальной именно для локальной сети). Симпатично выглядит профессиональная версия ZoneAlarm (естественно, небесплатная); возможно, что-то из достойных shareware-продуктов попросту выпало из моего поля зрения, поэтому буду вам очень признателен, если поделитесь своими наблюдениями...



Разнообразие сетевых коннекторов.

НОВЫЕ ВНУТРИ

Николай РАДОВСКИЙ

Встреча со старыми знакомыми — процессорами Celeron и Duron, хоть они и достигли заоблачных частот в 1300 и 1200 МГц соответственно, — всегда праздник. Беглый осмотр внешности компьютерных моторов показал, что от предшественников они отличаются не только тактовой частотой. Поэтому не будем мешкать с предисловиями и приступим к вскрытию.

Celeron 1300 тестировался на материнской плате ASUS TUSL2 (чипсет i815 Step B), укомплектованной 256 мегабайтами PC133 SDRAM. Duron 1200 и Athlon 1000 (7,5x133 МГц) испытывались на платформе Soltek SL-75DRV2 (чипсет VIA KT266A) с 256 мегабайтами PC2100 DDR SDRAM. Кроме того, Duron 1200 препарировался также на плате ASUS A7V133 (чипсет VIA KT133A) в содружестве с 256 мегабайтами PC133 SDRAM. Все тестовые платформы снабжались 3D-ускорителем ASUS AGP-V8200 Deluxe (GeForce3) и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A.

Все без исключения тесты запускались в монгольской версии Windows 98 SE с DirectX 8.1 и патчами для корректной работы материнской платы.

Пропускная способность ОЗУ измерялась с помощью пакета SiSoft Sandra 2002 (тест CPU/Memory Bandwidth).

"Игровая" производительность ЦП оценивалась в Quake 3: Arena v1.17, Unreal Tournament v4.36, Giants: Citizen Kabuto v1.396, Serious Sam v1.02 и Max Payne v1.01. Игровые тесты запускались в разрешении 800x600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

Кроме того, измерялось время преобразования видеоролика из формата MPEG2 в MPEG4 (для конвертации использовались утилита FlasKMPEG 0.6 и кодек DivX 4.12), а также время кодирования 600-мегабайтного WAV-файла в формат MP3 (посредством популярного кодека Lame 3.91). Меньшее время этих тестов соответствует лучшему результату.

INTEL CELERON 1300	
Цена	$108
Тактовая частота ЦП	1300 МГц
Эффективная частота системной шины	100 МГц
Производственный процесс	0,13 мкм
Системная шина	AGTL
Разъем	Socket 370
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	16/16 Кбайт
Кэш второго уровня	256 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

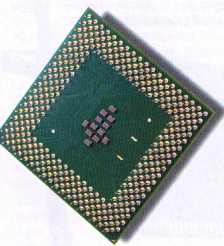
4

Самые юные бойцы древних племен Celeron и Pentium III вооружены ядрами Tualatin, но из тумана они почти не выходят. Большой вождь Intel приказал им ступать бесшумно, как рысь, ползти низко, как горностай, и шустро раствориться, аки тень отца Гамлета. В общем, процессорный гигант старается не привлекать внимание общественности к последним камням для Socket 370. Оно и понятно: все молитвы Intel посвящены новому божеству Pentium 4, а старым идолам места на алтаре почти не осталось.

Итак, в основе последних (во всех смыслах этого термина) Pentium III и Celeron лежит ядро Tualatin. Это первые настольные ЦП Intel, произведенные по новейшей технологии 0,13 мкм. Применение нового техпроцесса позволило заметно увеличить тактовую частоту процессоров, одновременно снизив их вольтаж. Более того, напряжение питания этих ЦП не постоянно. Оно линейно зависит от потребляемого процессором тока: чем больше сила тока, тем ниже напряжение. Динамически регулировать вольтаж ЦП должен модуль VRM (Voltage Regulation Module, модуль управления напряжением), установленный на материнской плате; платы для Tualatin оснащаются новым VRM 8.5.

Старые чипсеты тоже несовместимы с Tualatin. Эти ЦП поддерживают только новейшие i815 Step B (подчеркиваем, "простые" i815 не годятся), а также VIA Apollo Pro266T и Pro133T. В общем, несмотря на то что новые Celeron живут в популярном гнезде Socket 370, работать в старых





Intel Celeron 1300.

"мамах" они не могут. Дешевый апгрейд опять невозможен. Увы.

Новые Celeron отличаются от старших братьев Pentium III весьма незначительно. Прежде всего они предназначены для работы исключительно на 100-мегагерцовой системной шине (современные Pentium III живут на 133 МГц FSB). Это искусственное ограничение введено намеренно, чтобы ограничить производительность недорогих процессоров. Насколько нам известно, будущие Celeron для Socket 370 продолжат ползать на 100-мегагерцовой FSB. Теоретически этот рудимент можно было бы преодолеть, изменив коэффициент умножения процессора (благо, "мамы" для Tualatin поддерживают 133 МГц FSB). К сожалению, множитель всех процессоров Intel намертво заблокирован, поэтому увеличение частоты FSB до 133 МГц автоматически приведет к разгону Celeron 1300 до 1733 мегагерц. Редкий экземпляр выживет на подобных частотах. Словом, лавры Celeron 300A, обожаемого оверклокерами за безболезненный разгон в полтора раза, его потомку не грозят. Любителям разгона следует выбирать предыдущие "процессоры для бедных" (Celeron 1000A, 1100A и, чем черт не шутит, 1200).

Бытует мнение, что новые Celeron, подобно Pentium III, оснащены логикой предвыборки данных (data prefetch), однако, согласно официальной информации Intel, это не так. Вероятно, предвыборка пала жертвой стремления ограничить производительность Celeron. Не исключено, впрочем, что prefetch отрезали с той благородной целью, чтобы хоть както сократить нагрузку на медленную 100-мегагерцовую FSB.

Новые Celeron выпускаются в конструктиве FC-PGA2, который отличается от привычного FC-PGA наличием большой металлической пластины, улучшающей отвод тепла и защищающей ядро ЦП от разрушения. В общем, повредить эти процессоры при установке кулера практически невозможно. Подобную защиту можно только приветствовать (странно, что AMD до сих пор не удосужилась закрывать нежные ядра своих ЦП подобными пластинами). Отметим, что "старые" Celeron с ядром Coppermine тоже выпускались в конструктиве FC-PGA2, хотя и очень небольшими партиями.

В тестах производительности Celeron 1300 чудес не явил. Превосходство в тактовой частоте не помогло детищу Intel, отставшему от Duron 1200 почти во всех бенчмарках. Виновата в этом, конечно же, медлительная 100-мегагерцовая системная шина, с которой работает этот ЦП. Именно из-за нее нет никакого смысла комплектовать Celeron быстродействующей DDR SDRAM, ибо медленная FSB все равно не успеет оперативно передать поток данных из памяти.

Особенно заметным отставание Celeron было в Quake 3 и Serious Sam, благоволящих системам с высокой пропускной способностью памяти. Лидировал Celeron только при кодировании MP3, справившись с заданием почти на минуту быстрее, чем Duron 1200. Вероятно, кодек Lame попросту лучше "заточен" под процессоры Intel.

Безусловно, Celeron 1300 нельзя назвать медлительным — это современный процессор со вполне достойной для своей цены производительностью. Основная его проблема — в стремительном старении платформы Socket 370. Прежние Celeron славились возможностью легкого апгрейда до значительно более мощных Pentium III. Сегодня лучшие Pentium III работают "всего лишь" на 1,33 ГГц, и пока неясно, покорят ли они более высокие частоты в будущем. В любом случае Intel вряд ли позволит им прыгнуть выше полутора гигагерц. Так что заменить Celeron 1300 на что-то значительно более мощное будет почти невозможно. С другой стороны, эти процессоры живут только в новых материнских платах, поэтому их нельзя устанавливать на место древних Celeron и Pentium III. В общем, Celeron 1300 несовместим с апгрейдом. Зато платформы для него стабильны и проверены временем, ведь чипсет i815 выпускается уже не первый год.

- Intel Celeron 1300; PC133 SDRAM
- AMD Duron 1200 (12x100 МГц); PC2100 DDR
- AMD Duron 1200 (12x100 МГц); PC133 SDRAM
- AMD Duron 1200 (9x133 МГц); PC2100 DDR
- AMD Athlon 1000 (7,5x133 МГц); PC2100 DDR

Этот процессор несколько отличается от популярных Duron, работающих на частотах ниже гигагерца. Напомним, что "классические" Duron (ядро Spitfire) были получены из сокетных Athlon (ядро Thunderbird) отрезанием 192 килобайт кэша второго уровня. "Новые" Duron, живущие на частотах 1 гигагерц и выше, построены на ядре Morgan. Созданы они по старому рецепту ("купированием" 192 килобайт кэша второго уровня), правда, донором был не простой Athlon, а Athlon XP (ядро Palomino). От родителя эти ЦП наследовали поддержку SSE, механизм предвыборки данных, увеличенные TLB (Translation Lookaside Buffers, буферы ассоциативной трансляции адреса) и термодиод, позволяющий точно измерять температуру ядра. Собственно, разница между "старыми" и "новыми" Duron этим исчерпывается. Отметим также, что Duron 1200 могут жить в большинстве материнских плат с Socket A, правда, перед заселением стоит прошить свежий BIOS, поддерживающий эти ЦП.

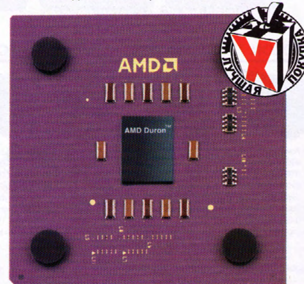
В отличие от Athlon XP, все Duron работают на 100-мегагерцовой системной шине. Впрочем, известная болезнь Celeron, задыхающихся от нехватки пропускной способности FSB, этим процессорам почти не грозит. Напомним, что данные по системной шине EV-6 передаются дважды за такт, поэтому ее эффективная частота вдвое выше физической. Тем

AMD DURON 1200

Цена	$83
Тактовая частота ЦП	1200 МГц
Эффективная частота системной шины	200 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	EV-6
Разъем	Socket A
Кэш первого уровня (данные/инструкции)	64/64 Кбайт
Кэш второго уровня	64 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!, SSE

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4,5



AMD Duron 1200.

Таблица 1

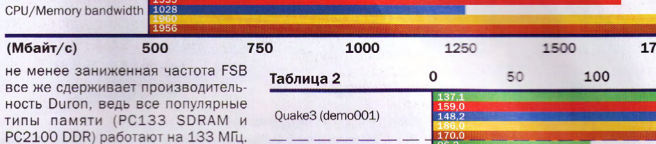
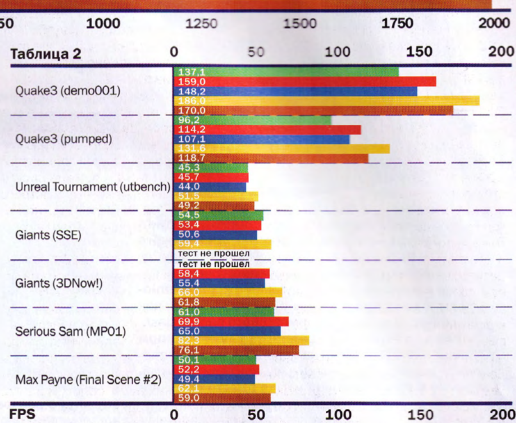


Таблица 2



не менее заниженная частота FSB все же сдерживает производительность Duron, ведь все популярные типы памяти (PC133 SDRAM и PC2100 DDR) работают на 133 МГц. Платы на чипсетах VIA, конечно, могут тактировать память и системную шину асинхронно, но это полумера.

Несмотря на то что Athlon XP упаковываются в пластик, Duron до сих пор заселяют в немодные керамические корпуса. Правда, любителям разгона это обстоятельство только на руку. Не секрет, что разблокировать коэффициент умножения Athlon XP довольно трудно (перед тем как замыкать мосты L1, нужно заполнить разрывающие их полости каким-нибудь диэлектриком). У Duron таких проблем нет, и блокировка множителя у них легко снимается старым "карандашным" трюком (попарным "зарисовыванием" контактов серии L1 тонким графитовым карандашом).

Дабы уравнять шансы Duron и Celeron, мы тестировали процессоры AMD не только на современной платформе с PC2100 DDR, но и на "классике" KT133A вкупе с PC133 SDRAM. Пара Duron + DDR была недосягаема для Celeron. Лишь в Lame (явно благоволящем процессорам Intel) и Giants с оптимизацией под SSE недорогой ЦП AMD уступил конкуренту. Зато стоило нам включить в Giants поддержку 3DNow! (опция amd3dnow), как Duron опять вырвался в лидеры. В паре с PC133 SDRAM процессор был довольно близок к Celeron по производительности.

Правда, по сравнению со "старичком" Athlon 1000 новые Duron выглядели бледновато. Во всех играх пенсионер бодро обскакал молодняк. Duron вырвался в лидеры лишь в "счетных" тестах Lame и Flask за счет превосходства в тактовой частоте. На наш взгляд, в победе Athlon "виноват" не столько объемный кэш второго уровня, сколько быстрая FSB (напомним, что Athlon 1000 работал на 133 МГц FSB). Чтобы доказать эту нехитрую мысль, мы провели эксперимент по переселению Duron 1200 на 133-мегагерцовую системную шину, для чего уменьшили множитель процессора с 12 до 9, а FSB заставили бегать на 133 МГц. В результате подопытный Duron прижился на 133-мегагерцовой шине, продолжая работать на штатной частоте 1,2 ГГц. Формально этот эксперимент можно назвать разгоном, однако все компоненты продолжали работать на штатных частотах, и здоровью системы ничто не угрожало. Результат превзошел все ожидания: модифицированный Duron мощно рванул вперед, оставив позади всех конкурентов. Так что при выборе платы для этих ЦП стоит предпочесть "мамы", умеющие настраивать процессорный множитель.

Итог. AMD Duron 1200 — недорогой и быстрый процессор с хорошими возможностями апгрейда. Жаль только, что AMD так и не защитила его ядро от сколов, поэтому не забывайте о предельной осторожности при установке кулера.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность российским представительствам корпораций **Intel** (www.intel.ru) и **AMD** (www.amd.ru), предоставившим процессоры для тестирования.

Отдельное спасибо фирме **"Пирит"** (115-7101), любезно предоставившей тестовое оборудование.

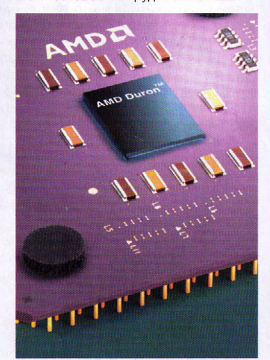


Таблица 3

секунды (300–900)					
FlasKMPEG	870	550	575	505	663
Lame	349	402	414	388	430



ЛАЙТС



Появление в моей собственности PS2-продукта **Baldur's Gate: Dark Alliance** (DA), как и случай с тожеигрой февральского номера Devil May Cry, связано с поучительной предысторией.

Еще немногим более полугода назад ВПС относился к консольным играм примерно так же, как вы сейчас, и анонс спинномозгового hack'n'slash, пугливо прячущегося за священным логотипом "Baldur's Gate", вызвал на челе вашего обозревателя сложносочиненную гримасу, как если бы он обнаружил в своей утренней чашке вместо обычного двойного эспрессо гнусные желудевые помои.

Май-2001, Лос-Анджелес, закрытый стенд Interplay. Все внимание — на Torn, но периферийное зрение фиксирует на соседних экранах DA: больше всего игра напоминает путешествие в далекое будущее, где Blizzard уже сделала трехмерную Diablo. Спецэффекты на половину экрана, зеркальный шлем на голове главного героя, роскошная вода (как потом выяснится, добрую четверть игры мы будем бегать по пояс в лужах — очень, в самом деле, красиво), толпы разнообразных монстров, побиваемых нами по уродливым головам. Под воздействием Gloving Heavy Mace от противников грустно отделяются hit points, растворяясь в разреженном воздухе.

Помню, я сказал тогда Скару: "Ну и где здесь BG?! Как они смеют! Это же форменное Diablo!" На что Скар ответил: "А ты что, разве никогда не мечтал о трехмерной Diablo с ТАКИМИ эффектами отражений?" И немедленно выпил.

В феврале-2002 компании Interplay фактически не существует, о том, что игра Black Isle's Torn когда-то планировалась к выходу, помнит с полдюжины красноглазых фриков, зато DA живет, неплохо продается во всем мире, отбрасывает чешуей разноцветные блики на стены и пытается выдрать force feedback'ом Dual Shock из моих рук.

С первых же кадров становится понятно, что разработчики (а это неизвестная ПК-публике компания Snowblind) поступили с лицензией довольно хитрым образом, "забыв", что ПК-итерации Baldur's Gate живут по суровым правилам D&D (кроме того, с коробки и из меню игры мистическим образом исчез логотип "Forgotten Realms"). В DA всего три "национальности" (гном, эльф и человек), о классах речи нет совсем, хотя подразумевается, что обязанности в трио распределены следующим образом: fighter, archer и mage соответственно. Все это никоим образом не мешает вам, будучи гномом, не выпускать из рук лук до самых финальных титров. Пока D&D-ортодоксы со стоном сползают без чувств на пол, заметим, что каждый персонаж волен носить любые доступные в игре доспехи, а о параметрах Armor Class и THACO лучше вообще сразу забыть.

Единственное, что связывает DA с монотонно получающей "Наши выборы" Baldur's Gate, — место действия. Одноименный город вырвался из душных объятий заскорузлого Infinity Engine. На ночных улицах расцвели, отбрасывая непередаваемые тени, фонари. Подземелья обросли полигонами. Враги больше не падают вам под ноги скомканным спрайтом, а реалистично разлетаются в стороны, теряя конечности и марая зеркальные (я еще не сказал, что Snowblind очень любит этот эффект?) полы КРОВИЩЕЙ. Выбор Interplay неслучаен — не будь DA полноправным измерением Baldur's Gate (основные события игры, между прочим, связаны со странными событиями, происходящими в Гильдии воров), она была бы просто бойким, красивым и разнообразным hack'n'slash.

Вместо этого мы, владельцы PS2, получили бойкий, красивый и разнообразный hack'n'slash с хорошей родословной.

(Хотя за прыжково-физкультурные пазлы, находящиеся под обложкой с надписью Baldur's Gate, нужно, конечно, ссылать на урановые рудники. Справедливости ради, однако, заметим, что такого рода развлечений в DA немного.)

Андрей ОМ.